

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y TURISMO
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS



**“SIMULADOR DE NEGOCIO Y LA PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE EN
ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS, UNHEVAL – HUÁNUCO 2022”**

LINEA DE INVESTIGACIÓN

MODERNIZACIÓN: ADAPTACIONES TECNOLÓGICAS

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
ADMINISTRACIÓN**

TESISTA

AGUIRRE GONZALES Addison Dario

ASESOR

Dra. BERAÚN QUIÑONES Lida Days

HUÁNUCO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada con amor y gratitud a mis padres, profesores y a Dios, quienes han sido mi fuente de inspiración y apoyo incondicional en cada paso de este camino. Su amor, aliento y comprensión han sido fundamentales para alcanzar este logro. Gracias por creer en mí y por ser mi mayor motivación.

AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la realización de esta tesis. En primer lugar, quiero agradecer a mi asesora académica, Lida Days Beraún Quiñonez, por su guía, apoyo y orientación a lo largo de todo el proceso de investigación. Sus conocimientos y experiencia fueron fundamentales para el éxito de este trabajo.

También quiero agradecer a los profesores y expertos que participaron en el desarrollo de esta investigación, brindando su valiosa retroalimentación y contribuyendo con ideas y sugerencias que enriquecieron el contenido de la tesis.

Agradezco a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán y a la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas por brindarme la oportunidad de realizar este estudio y por proporcionar los recursos necesarios para llevarlo a cabo.

No puedo dejar de mencionar a los estudiantes que participaron como sujetos de investigación. Su colaboración y disposición para participar en este estudio fueron esenciales para obtener los datos necesarios y poder llegar a conclusiones significativas.

Agradezco también a mis amigos y familiares por su constante apoyo emocional y motivación durante todo el proceso de investigación. Su aliento y comprensión fueron fundamentales para mantenerme enfocado y perseverar en momentos de desafío.

Gracias a todos por ser parte de este importante capítulo de mi vida y por ser una fuente constante de inspiración.

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación, se planteó el objetivo de analizar la influencia del simulador de negocio en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022. Se llevó a cabo un estudio a nivel explicativo, utilizando un diseño pre experimental de corte transversal y una muestra no probabilística de 39 estudiantes de la carrera.

El estudio se realizó mediante la aplicación de un diagnóstico, pre cuestionario, una intervención demostrando el simulador de negocio y luego un post cuestionario. Se utilizó el software estadístico SPSS y se aplicó un análisis estadístico descriptivo, así como la prueba de t de Student para muestras relacionadas, con un nivel de confianza del 95%.

Los resultados obtenidos revelaron un valor de significancia de (0,00), lo que indica que el uso del simulador de negocio tiene una influencia positiva en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas en la UNHEVAL – Huánuco 2022. Estos hallazgos resaltan la importancia de utilizar herramientas educativas innovadoras para mejorar la calidad de la educación en el campo de la administración.

Palabras clave: Simulador de negocio, percepción del aprendizaje, Tics

SUMMARY

The present research aimed to analyze the influence of a business simulator on the learning perception of students in the Professional Career of Administrative Sciences at UNHEVAL - Huánuco 2022. An explanatory study was conducted, utilizing a pre-experimental design and a non-probabilistic sample of 39 students from the program.

The study involved administering a pre-questionnaire, followed by an intervention demonstrating the business simulator, and concluding with a post-questionnaire. Statistical software SPSS was used for data analysis, including descriptive statistics and the paired t-test at a 95% confidence level.

The results revealed a significance value of (0.00), indicating that the use of the business simulator has a positive influence on the learning perception of students in the Professional Career of Administrative Sciences at UNHEVAL - Huánuco in 2022. These findings emphasize the importance of employing innovative educational tools to enhance the quality of education in the field of administration.

Keywords: Business simulator, perception of learning, tics

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
RESUMEN	4
SUMARY	5
ÍNDICE	6
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE GRÁFICAS	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1. Fundamentación del problema de investigación	11
1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos	16
1.3. Formulación de objetivos generales y específicos	16
1.4. Justificación	17
1.5. Limitaciones	19
1.6. Formulación de hipótesis general y específica	20
1.7. Variables	21
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables	22
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	23
2.1. Antecedentes de la Investigación	23
2.2. Bases Teóricas	27
2.3. Bases conceptuales	47
2.4. Bases epistemológicas	53
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	54
3.1. Ámbito	54
3.2. Población	55
3.4. Nivel y Tipo de estudio	57
3.6. Métodos, Técnicas e Instrumentos	61
3.8. Procedimiento	64
3.9. Tabulación y análisis de datos	65
3.10. Consideraciones Éticas	66
CAPÍTULO IV. RESULTADO	67
4.1. Resultados de encuesta diagnóstico	67
4.2. Resultados de encuesta pre y post test	77
4.3. Prueba de hipótesis	113
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN	118
CONCLUSIONES	122
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS	124
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	126
ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA	133
ANEXO N.º 2: CONSENTIMIENTO INFORMADO	134
ANEXO N.º 03: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	135
ANEXO N.º 4: VALIDACIÓN DE EXPERTOS	141
ANEXO N.º 05: PRE EXPERIMENTO	144
ANEXO N.º 06: EVIDENCIA FOTOGRÁFICA	153

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	222
Tabla 2.....	622
Tabla 3.....	67
Tabla 4.....	68
Tabla 5.....	69
Tabla 6.....	70
Tabla 7.....	71
Tabla 8.....	72
Tabla 9.....	73
Tabla 10.....	74
Tabla 11.....	75
Tabla 12.....	76
Tabla 13.....	77
Tabla 14.....	79
Tabla 15.....	81
Tabla 16.....	83
Tabla 17.....	85
Tabla 18.....	87
Tabla 19.....	89
Tabla 20.....	91
Tabla 21.....	93
Tabla 22.....	95
Tabla 23.....	116
Tabla 24.....	99
Tabla 25.....	11701
Tabla 26.....	11703
Tabla 27.....	11705
Tabla 28.....	11707
Tabla 29.....	11709
Tabla 30.....	1171
Tabla 31.....	1174
Tabla 32.....	1175
Tabla 33.....	1176
Tabla 34.....	1177

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1	677
Gráfica 2	68
Gráfica 3	69
Gráfica 4	70
Gráfica 5	71
Gráfica 6	72
Gráfica 7	73
Gráfica 8	74
Gráfica 9	75
Gráfica 10	76
Gráfica 11	77
Gráfica 12	79
Gráfica 13	81
Gráfica 14	83
Gráfica 15	85
Gráfica 16	87
Gráfica 17	89
Gráfica 18	91
Gráfica 19	93
Gráfica 20	95
Gráfica 21	97
Gráfica 22	99
Gráfica 23	101
Gráfica 24	103
Gráfica 25	105
Gráfica 26	107
Gráfica 27	109
Gráfica 28	111

INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos es esencial para que los estudiantes puedan enfrentar los retos y demandas del mundo empresarial actual.

En este contexto, el uso de herramientas educativas innovadoras y efectivas se ha convertido en una necesidad para fomentar un aprendizaje significativo y de calidad. Uno de estos recursos es el simulador de negocio, una herramienta que permite a los estudiantes experimentar situaciones reales de gestión empresarial y desarrollar habilidades en un entorno controlado y seguro.

El primer capítulo de esta tesis aborda el planteamiento y formulación del problema de investigación. Se describen los objetivos y las hipótesis, así como la definición y operacionalización de las variables. Además, se justifica la importancia y viabilidad del trabajo de tesis. Se trata de analizar la influencia entre el uso del simulador de negocio y la percepción del aprendizaje en los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022. Se busca analizar si el uso de esta herramienta tiene un impacto positivo en la forma en que los estudiantes perciben y asimilan los conocimientos adquiridos en el campo de la administración.

En el segundo capítulo se presentan los antecedentes de investigaciones similares y se exploran las bases teóricas relevantes. También se proporcionan definiciones conceptuales de los términos utilizados en el estudio.

El tercer capítulo se enfoca en el Marco Metodológico, donde se detallan el nivel, tipo, diseño y métodos de investigación utilizados. Se describe la población de estudio, la determinación de la muestra, los instrumentos de recolección de datos, así como el

procesamiento y presentación de los datos. Se llevó a cabo un estudio explicativo utilizando una muestra de estudiantes de la mencionada carrera. Se aplicaron pruebas de evaluación antes y después de hacer una demostración sobre simuladores de negocios, con el fin de analizar la percepción del aprendizaje y detectar posibles cambios o mejoras en dicha percepción.

El cuarto capítulo se centra en los resultados obtenidos a partir de la aplicación de un cuestionario a los estudiantes en donde se esperó que los resultados de esta investigación contribuyan a la comprensión del impacto del simulador de negocio en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022. Además, estos hallazgos proporcionan información relevante para la mejora de los procesos educativos en esta carrera, promoviendo una formación más adaptada a las demandas del siglo XXI.

En el quinto capítulo se lleva a cabo la discusión de los resultados, comparándolos con los antecedentes y los resultados obtenidos en el estudio.

Por último, se formulan las conclusiones y se brindan sugerencias derivadas del trabajo de investigación. El presente estudio se centra en analizar la influencia entre el uso del simulador de negocio y la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022. A través de la recopilación y análisis de datos, se esperó obtener evidencia que respalde la importancia de esta herramienta educativa en el proceso de formación de los estudiantes, así como su impacto en el desarrollo de competencias y habilidades relevantes para el ámbito empresarial.

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación

La educación superior ha experimentado cambios significativos en el siglo XXI debido al rápido avance de la tecnología. Es fundamental que las instituciones educativas se adapten y adopten nuevas metodologías de enseñanza que preparen a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral. Una de estas metodologías innovadoras es el uso de simuladores de negocios, que brindan a los estudiantes la oportunidad de poner en práctica los conocimientos teóricos y desarrollar habilidades empresariales clave.

El uso de simuladores de negocios en la educación superior se alinea con las demandas y expectativas del mundo empresarial actual. Las empresas buscan cada vez más profesionales que no solo posean conocimientos teóricos, sino también habilidades prácticas y experiencia en la toma de decisiones empresariales. Al brindar a los estudiantes la oportunidad de enfrentarse a situaciones empresariales reales y desarrollar habilidades relevantes, los simuladores de negocios los preparan de manera más efectiva para el mercado laboral.

Los estudiantes de universidades extranjeras tienen una percepción generalmente positiva sobre los simuladores de negocios. Consideran que esta herramienta les brinda una experiencia práctica y realista, permitiéndoles aplicar los conocimientos teóricos en situaciones empresariales simuladas. Aprecian la oportunidad de tomar decisiones estratégicas y enfrentar desafíos reales sin riesgos financieros. Los estudiantes de universidades extranjeras tienen una percepción positiva sobre los simuladores de negocios, valorando su carácter práctico, el desarrollo de habilidades empresariales, la visión integral de la gestión, la motivación y el compromiso que generan, y su relevancia para su

preparación laboral. Estos aspectos respaldan la implementación y el uso de simuladores de negocios en la educación superior. Algunas de las universidades donde se ha observado esta percepción favorable incluyen:

- Harvard University (Estados Unidos)
- Stanford University (Estados Unidos)
- Massachusetts Institute of Technology (MIT) (Estados Unidos)
- University of Cambridge (Reino Unido)
- London Business School (Reino Unido)
- INSEAD (Francia/Singapur)
- Wharton School, University of Pennsylvania (Estados Unidos)
- Kellogg School of Management, Northwestern University (Estados Unidos)
- Columbia Business School (Estados Unidos)
- Said Business School, University of Oxford (Reino Unido)

Estas universidades reconocen los beneficios de los simuladores de negocios y los utilizan como herramienta pedagógica en sus programas de estudios empresariales. Los estudiantes de estas instituciones valoran la oportunidad de aplicar sus conocimientos teóricos en escenarios empresariales simulados, lo cual les permite desarrollar habilidades prácticas y adquirir una comprensión más profunda de los conceptos empresariales.

Además de estas universidades reconocidas a nivel mundial, existen muchas otras instituciones académicas en diferentes países que también emplean los simuladores de negocios en sus programas de estudio. Estas incluyen instituciones en países como Canadá, Australia, Alemania, China, Singapur, entre otros. Cuyos estudiantes tienen una percepción favorable sobre los simuladores de negocios. Estas instituciones reconocen el valor de esta herramienta en la formación empresarial de sus estudiantes y su capacidad para proporcionar una experiencia práctica y relevante para el mundo laboral.

La percepción de los estudiantes de universidades en Perú sobre los simuladores de negocios es generalmente buena, ya que reconocen los beneficios y la relevancia de esta

herramienta en su formación académica y profesional. Algunas de las universidades en Perú donde se ha observado esta percepción favorable incluyen:

La Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP): La PUCP ha implementado el uso de simuladores de negocios en cursos específicos, como el "Juego de Negocios", donde los estudiantes desarrollan habilidades analíticas, de negociación y trabajo en equipo. A través de la simulación empresarial, los estudiantes aplican estrategias de gestión, analizan información, resuelven problemas y toman decisiones en un entorno simulado con la guía de profesores.

La Universidad de Piura: Esta universidad también ha incorporado el uso de simuladores de negocios, específicamente el programa LabSag, tanto como dinámica en clases como un curso completo en su plan de estudios. Los estudiantes participan en torneos y tienen la oportunidad de aplicar sus conocimientos adquiridos en situaciones empresariales simuladas.

La Universidad Ingeniería y Tecnología (UTECH): En UTECH, se ha adoptado el uso de simuladores de negocios como una metodología de aprendizaje y evaluación. Los estudiantes utilizan estos simuladores para poner en práctica sus conocimientos, resolver problemas y tomar decisiones estratégicas en el entorno simulado de una empresa.

Además de estas universidades, otras instituciones académicas en Perú, como la Universidad César Vallejo, la Universidad Continental, la Universidad Privada del Norte, la Universidad ESAN y la Universidad Mayor de San Marcos, también han implementado simuladores de negocios como una forma de promover una metodología de aprendizaje más efectiva y práctica.

En general, los estudiantes peruanos reconocen que los simuladores de negocios les brindan la oportunidad de aplicar sus conocimientos teóricos en situaciones empresariales reales y mejorar sus habilidades en áreas como toma de decisiones, resolución de problemas y trabajo en equipo. Estas experiencias prácticas les permiten estar mejor preparados para enfrentar los desafíos del mundo laboral y destacarse como profesionales en el campo de la administración y los negocios.

En el contexto de la región de Huánuco, la educación universitaria desempeña un papel fundamental en la formación de profesionales en el campo de las Ciencias Administrativa, es importante considerar que el proceso de aprendizaje en esta área no se ha complementado plenamente con el uso de simuladores de negocios.

Huánuco es una región que cuenta con diversas universidades reconocidas, como la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (UNHEVAL), la Universidad de Huánuco (UDH), entre otras. Estas instituciones educativas tienen la responsabilidad de formar a los futuros profesionales en Ciencias Administrativas y brindarles las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del mundo empresarial.

En la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (UNHEVAL) de Huánuco, la implementación de simuladores de negocios se presenta como una necesidad. A pesar de los avances tecnológicos y los beneficios demostrados de esta herramienta en otras instituciones, la UNHEVAL aún no ha incorporado de manera adecuada los simuladores de negocios en su plan de estudios. Esta falta de implementación está limitando el desarrollo de competencias empresariales en los estudiantes y su capacidad para aplicar los conocimientos teóricos en situaciones prácticas. Además, considerando la pandemia del COVID-19 y el aumento de la educación a distancia.

Por lo tanto, la presente investigación analiza y comprende la percepción de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (UNHEVAL) en Huánuco, sobre el uso de simuladores de negocios en su proceso de aprendizaje. Busca en cómo los estudiantes perciben la efectividad y relevancia de los simuladores de negocios como herramienta pedagógica en el desarrollo de competencias y la adquisición de conocimientos en el campo de la administración.

Ante esta realidad, fue relevante llevar a cabo la presente investigación analizando la percepción de los estudiantes sobre los simuladores de negocios. A través de este estudio, se pretendió analizar cómo los estudiantes perciben el uso de los simuladores en su proceso de aprendizaje, identificar sus ventajas y desafíos, y evaluar su impacto en el desarrollo de competencias empresariales.

La obtención de datos precisos y específicos sobre la percepción de los estudiantes permitió los cimientos de que a un futuro la Facultad de Administración y Turismo diseñe estrategias de implementación de simuladores de negocios más efectivas, promoviendo así una formación académica más acorde a las exigencias del mundo empresarial.

1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos

Problema General

PG: ¿De qué manera el simulador de negocio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022?

Problema Específico

PE1: ¿De qué manera la educación del tercer milenio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022?

PE2: ¿De qué manera las TICs (Tecnologías de Información y Comunicaciones) influyen en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022?

PE3: ¿De qué manera las competencias emprendedoras influyen en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022?

1.3. Formulación de objetivos generales y específicos

Objetivo General

OG: Analizar de qué manera el simulador de negocio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

Objetivo Específico

OE1: Analizar de qué manera la educación del tercer milenio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

OE2: Analizar de qué manera las TICs (Tecnologías de Información y Comunicaciones) influyen en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022

OE3: Analizar de qué manera las competencias emprendedoras influyen en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

1.4. Justificación

Justificación Teórica

La presente investigación se basó en el potencial de generar aportes significativos tanto para futuras investigaciones en el campo de la educación en administración, como para la toma de decisiones en relación a la implementación de software de simuladores de negocios y metodología de aprendizaje.

Al llevar a cabo esta investigación, se esperó contribuir al conocimiento existente en el área de la administración, específicamente en el campo de la educación. Los resultados obtenidos pueden servir de base teórica y empírica para futuros estudios relacionados con el uso de simuladores de negocios en el aprendizaje de los estudiantes de administración.

Además, los hallazgos de la investigación tuvieron implicaciones prácticas importantes. Al analizar la influencia del uso de simuladores de negocios en la percepción del aprendizaje de los estudiantes, se obtuvo conclusiones que podrían respaldar la implementación de esta metodología en el currículo educativo de la administración. Esto puede ayudar a las instituciones educativas a tomar decisiones informadas sobre la adopción y utilización de simuladores de negocios como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Justificación Metodológica

Esta investigación se basó en el diseño y uso adecuado de instrumentos de recopilación de datos, específicamente un diagnóstico, experimento y encuesta sobre el simulador de negocios. Estos instrumentos han sido construidos teniendo en cuenta la variable de estudio, las dimensiones identificadas y los indicadores de la operacionalización de la variable.

La elección de estos instrumentos se realizó con el objetivo de obtener datos de manera sistemática y confiable, asegurando la validez de los resultados obtenidos. La recopilación de datos de manera rigurosa y precisa fue fundamental para que los hallazgos de la investigación tengan importancia y utilidad en el contexto del aprendizaje de los alumnos de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas.

La justificación metodológica se sustenta en la importancia de utilizar instrumentos confiables y válidos para recopilar datos, ya que esto garantiza la calidad de la investigación y la utilidad de los resultados obtenidos. Al utilizar los instrumentos adecuados, se aseguró que la información recopilada sea representativa y que permita obtener conclusiones sólidas en relación al impacto del simulador de negocios en el aprendizaje de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas.

Justificación Práctica

La justificación práctica de esta investigación se basó en la importancia de identificar y describir las características de los simuladores de negocios (Company Game, LabSag, simul@ y Solís Enterprises) que se aplican en otras universidades del Perú. Estos simuladores son utilizados en el ámbito empresarial y conocer su nivel de uso y aplicaciones

resultó relevante para formular propuestas de implementación y capacitación en el contexto de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas de la UNHEVAL.

Los resultados obtenidos en esta investigación pueden tener un impacto práctico significativo, ya que permite mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos de la mencionada carrera. Conocer las características de los simuladores de negocios utilizados en otras universidades proporciona información valiosa para la formulación de propuestas que promuevan la implementación efectiva de estos simuladores en la UNHEVAL.

La implementación de simuladores de negocios en el proceso de aprendizaje puede ofrecer a los estudiantes una experiencia práctica y realista en el campo empresarial. Al utilizar estas herramientas, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos en situaciones empresariales simuladas, lo que les permite desarrollar habilidades y competencias relevantes para su futura carrera profesional.

En este sentido, la justificación práctica de esta investigación radicó en la necesidad de aprovechar las experiencias exitosas de otras universidades en el uso de simuladores de negocios y aplicarlas en el contexto de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas de la UNHEVAL. Esto contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, brindándoles una formación más sólida y preparándolos de manera más efectiva para enfrentar los desafíos del mundo empresarial.

1.5. Limitaciones

Por parte del investigador la limitación fue en la comunicación debido a la situación de la pandemia del SARS-CoV-2 dificultando el intercambio de mensaje fluida con las marcas que ofrecen simuladores de negocios. Esto dificultó el acceso a información actualizada sobre los simuladores y la elaboración del proyecto de investigación. Era

necesario el acceso a los simuladores de negocios para llevar a cabo un experimento completo y exhaustivo.

Sin embargo, se logró superar la limitación al encontrar una marca de costos módicos, disponibilidad y otros factores para tener el acceso a este recurso, lo que permitió la capacidad de realizar un pre experimento.

1.6. Formulación de hipótesis general y específica

Hipótesis General

HI: El simulador de negocio influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

HO: El simulador de negocio no influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

Hipótesis Específica

HE1: La educación del tercer milenio influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

H01: La educación del tercer milenio no influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

HE2: Las TICs (Tecnologías de Información y Comunicaciones) influyen positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022

H02: Las TICs (Tecnologías de Información y Comunicaciones) no influyen positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022

HE3: Las competencias emprendedoras influyen positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

H03: Las competencias emprendedoras no influyen positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

1.7. Variables

Variable Independiente

Simulador de Negocio

Los simuladores de negocio permiten poner en práctica y consolidar conocimientos en diferentes áreas, además de desarrollar y potenciar habilidades de gestión empresarial, en un entorno que simula la realidad (Company Game, 2021).

Variable Dependiente

Percepción del Aprendizaje

“El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.” (Freire, 2017, p. 8).

1.8. Definición teórica y operacionalización de variables

Tabla 1: Operacionalización de Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
SIMULADOR DE NEGOCIO	Educación del tercer milenio	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a Conocer - Aprender a Hacer - Aprender a Convivir - Aprender a Ser
	TICs (Tecnologías de la Información y Comunicaciones)	<ul style="list-style-type: none"> - CompanyGame - LabSag - Simul@ - Solís Enterprise
	Competencias emprendedoras	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos - Habilidades - Actitudes
VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE	Percepción de Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Emociones - Creencias - Intereses
	Percepción de Comprensión	<ul style="list-style-type: none"> - Suposiciones - Cuestiones
	Percepción de Funcionalidad	<ul style="list-style-type: none"> - Contenidos - Experiencias

Elaboración propia

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Díaz, M. & Márquez, J. (2016). En su tesis titulada “*La incidencia de los simuladores de negocios y su relación con la toma de decisiones*”, Tesis para optar el título de ingeniera comercial de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, llegaron a las siguientes conclusiones:

El uso de simuladores empresariales para el proceso de aprendizaje y toma de decisiones es muy frecuente en las universidades en todo el mundo. Por lo tanto, es de utilidad su conocimiento y estudio acerca de las incidencias que pueden tener en los alumnos en su desarrollo profesional.

Se inició tratando sobre el aprendizaje; debido a que son gran importancia al momento de implementar el simulador. Siguiendo con el tema de toma decisiones ya que son útiles para el desarrollo de habilidades como futuros administradores. Por consiguiente, la teoría de juegos serviría de base para la toma de decisiones en distintos escenarios.

También se realizó su estudio experimental que consistía en realizar dos encuestas con los alumnos de octavo ciclo pertenecientes a la asignatura de simulación de negocios, con el fin de determinar la incidencia que tienen los simuladores antes y después de su uso, y la influencia que tenía sobre las macro-competencias que deben tener los administradores de empresas.

El estudio demostró que los simuladores tienen incidencia significativa en grupos pequeños, dando como resultado comunicación efectiva y trabajo en equipo, detección de oportunidades para emprender negocios, análisis de información contable, financiera y de mercadeo para la toma de decisiones.

Benítez, O., Botero, R. & Alonso, A. (2017). Artículo titulado “Simuladores de negocios para el programa de Marketing como herramienta de aprendizaje y construcción de habilidades gerenciales.” De la revista Civilizar de empresa y economía, 12 (1), 125-142.

Concluye que:

Los simuladores de negocios permiten fomentar el interés de los estudiantes por afianzar sus conocimientos y ampliar su aplicación práctica, lo cual es una oportunidad para motivar el aprendizaje en su máxima extensión. Este tipo de herramientas, que basan sus parámetros y escenarios en la definición de un precio de venta, analizar el margen de contribución del producto, presupuestar los gastos de inversión en diversos procesos productivos y entre otros que pueden ser empleadas para abordar nuevos contenidos en asignaturas que permitan tener al estudiante una realidad virtual en la toma de decisiones gerenciales dirigidas a profundizar en la gestión empresarial.

Asimismo, la simulación de negocios promueve un desarrollo del aprendizaje e incremento de las habilidades gerenciales, elementos que son importantes para el ejercicio laboral de los estudiantes; con ella se fortalece el trabajo en equipo, se incrementa la capacidad de establecer estrategias, tomar decisiones y determinar su consecución.

Los estudiantes al culminar sus estudios no salen a enfrentarse al mundo laboral como individuos de esquemas netamente operativos, cuentan con la facultad de tomar decisiones gerenciales positivas al servicio de organizaciones que están en la búsqueda de profesionales que cuenten con pensamiento crítico y puedan aportar valor en las actividades impartidas.

ANTECEDENTES NACIONALES

Palma, S. (2021). Artículo titulado “El simulador de negocios para mejorar el aprendizaje en estudiantes de contabilidad”, de la revista científica YACHAQ, vol. 5 N° 1. Concluye que:

El presente trabajo buscó determinar en qué medida el uso del simulador de negocios “SIMULA” mejora el aprendizaje en estudiantes de Contabilidad de una Universidad de Trujillo semestre 2020 – 2; siguiendo un diseño experimental de tipo pre experimental, además de ser considerada por su grado de abstracción como aplicada, haciendo uso de la prueba objetiva como instrumento, la cual se aplicó a un grupo de 21 estudiantes de Contabilidad del VIII ciclo, mediante un pre test y un post test. A manera de conclusión se tiene que el simulador de negocios “Simula” sí mejoró el aprendizaje en los estudiantes de Contabilidad.

Así mismo, los resultados hallados son beneficiosos para la casa de estudios donde se realizó la investigación, pues sirve como propuesta para la planificación de clases impartidas a través de la experiencia que tramite los simuladores de negocios para las carreras de ciencias administrativas, económicas y contables, con el fin de mejorar aún más la competitividad del estudiante dentro del entorno profesional.

Guerrero, V. (2020). Tesis titulada “*Aplicación del simulador de negocios SIMDEF para el fortalecimiento del aprendizaje de contabilidad en los estudiantes universitarios*”, Tesis para optar el grado académico de Maestro en educación con mención en E-Learning de la Universidad de San Martín de Porres – Perú. Concluye:

Confirmar la hipótesis general, ya que se demuestra que en la variable aprendizaje hay un incremento significativo puesto que el valor de p es menor a 0,05. En este caso, p es

igual a 0,000; por lo que se rechaza la hipótesis nula y queda demostrado que la aplicación del SIMDEF fortalece el aprendizaje de Contabilidad. La aplicación SIMDEF fortalece el aprendizaje de Contabilidad en el dominio conceptual en las categorías de información y aplicación; asimismo, en el dominio procedimental en la categoría de precisión y en el dominio actitudinal.

Se encontró un incremento significativo en el aprendizaje conceptual en las categorías de información y aplicación, así como en el aprendizaje procedimental en la categoría de precisión. Sin embargo, no se encontró influencia significativa en el aprendizaje actitudinal en la categoría de valoración.

ANTECEDENTES LOCALES

No se encontraron antecedentes locales relevantes relacionados con el tema de investigación en cuestión. A pesar de la búsqueda exhaustiva realizada en fuentes locales y disponibles, no se hallaron estudios, investigaciones o información específica relacionada con el contexto o la región en la cual se desarrolla este trabajo.

2.2. Bases Teóricas

SIMULADOR DE NEGOCIOS

Preciado, Arcega y Pedraza (2014), nos dicen acerca de los simuladores o juegos de negocios, dan mención que son excelentes instrumentos de base o soporte que apoyan la enseñanza durante su desarrollo. La presente posición tanto económico como también financiera que están atravesando la mayoría de los países Latinoamericanos y del mundo, hace que las organizaciones sean más estrictos en cuanto a las personas que contratan, por lo cual, es sumamente importante que los futuros profesionales terminen las carreras formados no solo con conceptos teóricos, y es ahí donde los simuladores de negocios o juegos de negocios ocupan ese vacío existente entre la teoría y la práctica, de esta manera les da a los estudiantes la posibilidad de practicar en situaciones simuladas y sin el temor a equivocarse porque los ambientes están controlados, asimismo, les permite conocer cuáles fueron sus aciertos y sus equivocaciones. Los avances que se hacen en las TIC permiten que este tipo de herramientas puedan llegar a los estudiantes con un módico costo, sin embargo, la gran mayoría de los simuladores de negocios suelen ser comerciales y por lo tanto su código es cerrado; por lo que en la mayoría de veces no es posible ingresar problemas regionales o locales en dichas herramientas y los estudiantes pueden perder el contexto. Por lo cual se tiene que tener presente el sector y el contexto de las empresas, es decir, donde están ubicadas.

El simulador de negocios proporciona:

- Un ambiente seguro para experimentar la operación de un negocio.
- Una recreación real del mundo de negocios.
- Oportunidades para cometer errores y aprender con un bajo nivel de riesgo.
- El sentimiento de apoyo al trabajar en grupos.

- La confianza que se genera al tener experiencias simuladas.
- Entendimiento de los principios de negocios y las claves para el éxito.
- Una actividad de aprendizaje dinámica y divertida.

Los Simuladores como Herramienta Pedagógica

Los simuladores son también útiles como herramientas pedagógicas, es decir que nos sirven como estrategias de aprendizaje y enseñanza. Al respecto Garzón (2012) nos dice que la enseñanza de varios conceptos se dio con la creación de distintos procedimientos de enseñanza en las universidades, en las que la mayoría de veces la exposición teórica es más fuerte que la práctica la cual cambia dependiendo de la carrera. Muchas técnicas pedagógicas se han dado con el fin de acercar a los estudiantes a un ambiente más real de acción, esto se dio por ejemplo en las facultades de administración y economía de las más prestigiosas universidades del mundo, entre las técnicas mencionadas tenemos: los estudios de casos, focus group, debates, brainstorming y las simulaciones, todos estos antecedidos por teoría previa de acuerdo al tema.

La adaptación de simulaciones de negocios ha sido hasta ahora una de las técnicas de enseñanza con más aceptación por los estudiantes, debido a que el uso de dichas simulaciones puede ser de mucha utilidad cuando se orienta al aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes ya que ayudan al desarrollo de la creatividad y también a las estrategias de pensamientos como: la observación, hacer inferencias, ensamblar datos, simplificar, hacer analogías, llegar a conclusiones sustentadas, adaptar los resultados a casos más difíciles o en nuevos entornos, alcanzar ideas nuevas y distintas así como desenvolverse favorablemente hacia una asignatura, y esto último es muy importante porque se estaría descubriendo la especialización a la cual le gustaría orientarse al alumno.

Razones para utilizar los Simuladores de Negocios

Según Ramiro (2021, p 21) menciona estas razones:

- Poner la teoría en práctica: El entorno dinámico de las simulaciones de negocios permite a los participantes poner la teoría en práctica en un entorno sin riesgo. A través de este tipo de experimentación, los participantes pueden poner a prueba teorías, ver qué funciona, y ser innovadores en sus soluciones a los problemas.
- Aumentar el compromiso de los participantes: Los resultados del aprendizaje dependen en gran medida de las condiciones y la motivación para aprender. Las simulaciones de negocios son herramientas prácticas de aprendizaje que involucran la competencia entre equipos/ participantes. El formato de juego competitivo de las simulaciones de negocios hace que los participantes den lo mejor de sí durante el proceso y practiquen habilidades de aprendizaje profundo como colaboración, pensamiento crítico, resolución de problemas y, añadimos nosotros, capacidad investigativa.
- Ambiente práctico para el desarrollo de habilidades sociales: Durante el proceso de utilizar la simulación de negocios, los participantes deben aplicar y practicar importantes habilidades sociales. Estas incluyen, entre otras, adaptabilidad y confiabilidad, trabajo en equipo, resolución de conflictos, pensamiento crítico, comunicación, y resolución de problemas.
- Mayor retención de conocimiento: Las simulaciones de negocios se basan en una metodología de aprendizaje experiencial y proporcionan un mayor nivel de retención de conocimientos en comparación con otros métodos de instrucción.
- Aprender a fracasar y hacer frente a la incertidumbre: El fracaso nunca es agradable, pero aprender de sus propios errores es parte de mejorar en una disciplina. Las simulaciones de negocios proporcionan un entorno sin riesgos donde se puede fallar en

un contexto seguro, aunque las lecciones aprendidas son genuinas y aplicables en la vida real.

- Flexibilidad: Las simulaciones de negocios en línea se pueden aplicar en formato de aula, híbrido o virtual. Los grupos pueden constar desde menos de 10 participantes hasta miles. El contenido de la simulación puede ajustarse de acuerdo al grupo objetivo y la facilitación puede ser manejada por los recursos propios de la organización o externamente.

Los simuladores de negocio presentan una clara ventaja sobre otros métodos de aprendizaje, motivando e implicando a sus usuarios en una actividad dinámica e innovadora en la que podrán aplicar y consolidar los conocimientos aprendidos, promoviendo el aprendizaje por descubrimiento. (Company Game, 2021.)

Para concluir el objetivo de un simulador de negocios también es satisfacer al estudiante para su aprendizaje activo, permitiéndole incrementar sus habilidades, utilizar sus conocimientos teóricos en la práctica antes de terminar su carrera, a la par de interactuar en equipo, siendo fundamental para lo que se nos espera en un futuro.

Desventajas de los Simuladores

Los simuladores también tienen desventajas, al respecto Chiquito & Suárez (2015) nos dicen que son las siguientes:

- El costo: Sin duda una y quizás la principal desventaja que tienen los juegos de negocios es que su desarrollo puede ser muy caro.
- El tiempo: Su completo desarrollo puede llevar mucho tiempo si no se prevé con anterioridad.

- Poco conocimiento: Sí en el proceso de la elaboración del modelo no se realizó el estudio correcto de lo que se requiere del simulador, sus resultados serán erróneos.
- Su exactitud: Finalmente se debe tener en cuenta que los resultados conseguidos son valoraciones que están sujetas a error, por lo mismo no se puede tomar como una realidad total, debido a que es un simulador y su función es asemejarse lo más cerca posible a la realidad, sin serla absolutamente, y sólo se conocerá los legítimos resultados cuando estos sean aplicados a la realidad.

Todas estas desventajas nos dan una representación más evidente de lo que se tiene que tener en cuenta para implementar un simulador de negocios y no tener inconvenientes en su desarrollo, y a la vez sacando el mayor beneficio para mejorar el conocimiento de los estudiantes de la carrera de ciencias administrativas.

Simuladores de Negocios en Universidades del Perú

Al hablar del Perú y las universidades que hacen uso de simuladores de negocios, ha de mencionar que para el autor Palma (2021) encuentra tres universidades que lo tienen como un curso en su malla curricular, dicha forma de aprendizaje por la Universidad Pontificia Católica del Perú, la Universidad de Ingeniería y Tecnología y la Universidad de Piura; las mencionadas hacen uso de los softwares poniendo en práctica las competencias emprendedoras de sus estudiantes.

Además, Palma (como se citó en Universia, 2019) dice que durante el 2018 hubo un concurso iberoamericano de simuladores de negocio, muchos alumnos de varias universidades, entre ellas las mencionadas participaron en dicho concurso, claramente fue un proyecto para conocer el nivel de estrategia que manejan los alumnos de la carrera de administración, contabilidad o similar, con la finalidad de descubrir los talentos adecuados que suele tener uno, cabe mencionar que muchas de las universidades confirmaron que

utilizar el simulador de negocios son una herramienta buena para el proceso de aprendizaje - enseñanza.

Continuando con lo que dice Palma (como se citó en Pereda, 2019) en la región de Trujillo, las universidades también están al tanto de los juegos empresariales, como la Universidad César Vallejo y la Universidad Privada del Norte ya han aplicado el uso de los simuladores de negocios mejorando así la educación, más que todo en la toma de decisiones involucrando las asignaturas de marketing empresarial, contabilidad, macroeconomía, emprendimiento y empresas, estados financieros, derecho tributario y más. Ha de mencionar que los denominados juegos de negocios aplicados por la Universidad Privada del Norte, usa la plataforma de LabSag en relación a varios cursos que tiene dicha plataforma web.

Para concluir también se dan los famosísimos torneos, como el iberoamericano de CompanyGame, y en otras temporadas las de LabSag, en dichos torneos participan varias universidades incluidas las del Perú, años anteriores la Universidad Nacional Mayor de San Marcos fue ganador de dicho torneo, siendo interesante para sus alumnos, ya que no solo adquieren experiencias de manejar empresas en realidad virtual, sino que son acreedores de premios, o sea licencias gratuitas de los simuladores empresariales para la Universidad, siendo un método efectivo para conseguir dicha herramienta de aprendizaje. Andina (2019)

La educación en el Tercer Milenio

(Como se dijo en Airasca 2012) Vivanco 2015. El vertiginoso avance de las TIC y su rápida incorporación al quehacer diario por parte de la población han forjado un entorno audiovisual y tecnologizado que ha configurado un nuevo ecosistema comunicativo en el que surgen nuevas subjetividades y diversas formas de relacionarse.

A cambio Albino (2012) habla de los cambios socio-culturales, epistemológicos y psicológicos-educativos, tantas opciones siendo motivos de proporcionar invitación metafóricamente a maestros y universidades a revisar el diseño de sus estrategias y formas educativas que favorezcan el aprendizaje continuo, que fomente la construcción social del conocimiento y que estimule la autoestima. Hoy en día los docentes y estudiantes tienen que estar en sinergia con la información, con la emoción, alineada con la ética y así transformar las caducas prácticas de divulgación científica en experiencias académicas que promueva una nueva cultura de la enseñanza - aprendizaje universitario que responda a la expectativa de la educación superior.

En otro enfoque Solano (2011) habla del mundo actual, el siglo XXI que está sujeta a la evolución acelerada, propensos al riesgo de no ser capaces de distinguir las grandes trayectorias históricas o de identificar tendencias que sólo expresan intereses en el momento. Para Solano la educación y futuro son términos que van de la mano, hablar de educación es hablar ya en el porvenir, de la probabilidad de cambio, de innovar.

La educación del tercer milenio se refiere a las prácticas educativas y los enfoques pedagógicos que se adaptan a las demandas y desafíos del siglo XXI. En este contexto, se busca fomentar un aprendizaje más activo, participativo y centrado en el estudiante, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas clave. La educación del tercer milenio busca preparar a los estudiantes para enfrentar los rápidos cambios sociales, tecnológicos y económicos, fomentando habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la adaptabilidad. Además, promueve una visión holística del aprendizaje, integrando aspectos académicos, emocionales, sociales y éticos, con el objetivo de formar individuos competentes y comprometidos con su entorno.

La Necesaria Renovación Metodológica en la Educación Superior

La educación superior cada vez va evolucionando, y más aún con la adaptación a las nuevas tecnologías, los autores Hernández y Olmos (2012) dicen que los profesores universitarios siguen basándose en solo hacer cátedra, clases como en épocas pasadas, dictar o ser anticuados para las nuevas eras, pues solo se centran en transmitir lo que saben como si de un monólogo se tratase.

Por otro lado, también se da la existencia de profesores que se actualizan de una u otra manera para que sus clases tengan mayor cabida. mayor interacción con sus alumnos las cuales se ve estimular el trabajo en equipo y profesor. Sin embargo, hoy en día los profesores universitarios tienen que esforzarse en mejorar los procesos de aprendizaje del alumno desde una búsqueda constante de nuevas estrategias y metodologías docentes pertinentes para su acción, acompañadas de una sólida reflexión didáctica, he por ello que se ha de aprovechar las nuevas tecnologías a lo que se respecta.

Los 4 pilares de la Educación

Delors (1994) escribe que, Según la UNESCO, son cuatro los principales pilares de la educación para concienciar y encarrillar a los docentes, tutores y padres en las enseñanzas que tienen que aplicar a sus hijos para que tengan una vida plena en una sociedad en continuos cambios. Por eso, estos muestran el camino hacia dónde debe dirigirse la sociedad del siglo XXI. Los cuatro pilares son: Aprender a conocer; aprender a hacer; Aprender a convivir; aprender a ser.

TIC

Usar de manera eficiente las TIC es una necesidad primordial para lograr optimizar el manejo de la información y con ello permitir la generación de conocimientos. La

tecnológica facilita el camino para la obtención rápida de la información actualizada requerida, así como para la difusión de resultados y nuevos conocimientos (Vargas, 2005).

El simulador de negocio puede considerarse una Tecnología de la Información y Comunicación (TIC). Las TIC engloban las herramientas tecnológicas y recursos que se utilizan para procesar, almacenar, transmitir y compartir información de manera digital. Los simuladores de negocio, al ser aplicaciones o software que permiten simular situaciones reales de negocios, utilizan tecnología para recrear escenarios empresariales y ofrecer a los estudiantes una experiencia interactiva de aprendizaje. Los simuladores de negocio hacen uso de las TIC para proporcionar un entorno virtual en el que los estudiantes pueden practicar la toma de decisiones, analizar datos, experimentar con estrategias empresariales y aprender de forma práctica. Por lo tanto, sí se puede considerar el simulador de negocio como una TIC dentro del contexto de la educación y el aprendizaje en el campo de las ciencias administrativas.

La Metodología de Aprendizaje mediante el uso de las TIC

La incorporación de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La posesión de competencias tecnológicas para el desempeño profesional es una demanda social que debe ser atendida en el proceso de formación inicial de los titulados. Por ello las nuevas tecnologías se han de utilizar como un recurso docente que posibilite una mejor adaptación a los diferentes tipos de alumnos y a sus diversas situaciones académicas; y al mismo tiempo una exigencia para los estudiantes, que han de saber hacer uso de los mismos en su desempeño pre-profesional. Hernández Martín, A. (2012, p. 4).

Por otro lado, un simulador de negocios es considerado una TIC, un modelo de repetición en el que se basan los simuladores permitiendo un aprendizaje progresivo y

basado en la práctica. Utilizando los simuladores de negocio, no solo se podrán aplicar e integrar los conocimientos adquiridos de forma transversal, sino que se profundizará en las capacidades requeridas en el entorno laboral actual. (Company Game, 2021.)

Competencias Emprendedoras

La Organización European Commission (2016) habla del emprendimiento como una competencia del individuo que involucra actitudes, habilidades y conocimientos que permiten transformar ideas en acción. En esta definición se incluye explícitamente que dichas ideas no solo aluden a los referentes tradicionales del emprendimiento como motor de la economía o su potencial de creación de empresas, sino que involucran todos los ámbitos de la vida del individuo y de la sociedad.

Por otro lado, El Proyecto Tuning para América Latina (2007) desde el punto de vista educativo define a las competencias como “las capacidades que todos los seres humanos necesitan para resolver, de manera eficaz y autónoma las situaciones de la vida”. De ese modo, las competencias “integran conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se movilizan en un contexto determinado”.

No obstante, aún no existe un consenso ni un criterio único para definir operativamente cuáles son esos saberes que definen una competencia emprendedora. Así que se puede resaltar más que las competencias emprendedoras son el conjunto de actitudes, conocimientos y habilidades que construye un individuo a lo largo de su vida para actuar proactivamente en las distintas situaciones donde se ve inmerso, y con lo que promueve el fortalecimiento de recursos e ideas innovadoras que conllevan acciones. Todo ello como insumo para la mejora permanente y el crecimiento del proyecto de vida (Gómez, eff al, 2017, p. 159).

Podemos encontrar diversas competencias emprendedoras como:

- **Conocimientos sobre emprendimiento:** Evalúa el grado de comprensión y dominio de los conceptos, principios y teorías relacionadas con el emprendimiento, incluyendo temas como la identificación de oportunidades, la creación y gestión de empresas, el desarrollo de productos y servicios innovadores, entre otros.
- **Conocimientos sectoriales:** Mide el nivel de conocimiento especializado en un determinado sector o industria, lo cual es relevante para la identificación de oportunidades de negocio, el análisis de la competencia y la toma de decisiones estratégicas en el contexto empresarial.
- **Conocimientos financieros:** Evalúa la comprensión y capacidad para aplicar conceptos financieros relacionados con la gestión de recursos económicos, el análisis de costos y beneficios, la evaluación de viabilidad financiera de proyectos y la gestión de riesgos financieros.
- **Conocimientos legales y normativos:** Evalúa la comprensión y conocimiento de las leyes y regulaciones relacionadas con la creación y gestión de empresas, contratos comerciales, propiedad intelectual, protección al consumidor, entre otros aspectos legales relevantes para el emprendimiento.
- **Conocimientos tecnológicos:** Mide el grado de familiaridad y dominio de herramientas y tecnologías relevantes para el emprendimiento, como el uso de software de gestión empresarial, plataformas digitales, análisis de datos, marketing digital, entre otros.
- **Habilidades de comunicación,** se ha demostrado que una comunicación efectiva es crucial para el éxito empresarial, ya que permite transmitir ideas de manera clara, persuadir a otros y establecer relaciones sólidas con clientes, socios y colaboradores.

- Habilidades de liderazgo, esencial para guiar y motivar a los miembros de un equipo emprendedor. Diversas teorías del liderazgo, como el enfoque de liderazgo transformacional de Bernard Bass y James Burns, subrayan la importancia de habilidades como la inspiración, la visión estratégica y la capacidad para influir positivamente en los demás.
- Habilidades de trabajo en equipo, ya que los emprendedores suelen colaborar con otros para alcanzar metas comunes. La importancia del trabajo en equipo en el logro de resultados exitosos se da gracias a la colaboración efectiva, la capacidad de resolver conflictos y la habilidad para aprovechar las fortalezas individuales en beneficio del equipo.
- Habilidades de creatividad, ya que permite generar ideas originales y encontrar soluciones innovadoras a los desafíos empresariales. La capacidad para generar ideas únicas, pensar de manera no convencional y adaptarse a situaciones cambiantes son ejemplos relevantes en este tema.
- Actitud de resiliencia, se refiere al juicio personal de un individuo sobre su capacidad para enfrentar situaciones desafiantes. Aquellos con un alto sentido de eficacia personal tienden a enfrentar las dificultades con mayor esfuerzo y persistencia.
- Actitud de proactividad, implica tomar decisiones incluso en situaciones de incertidumbre. Los emprendedores deben ser capaces de tomar decisiones estratégicas y económicas, considerando tanto aspectos políticos y económicos como su propia orientación psicológica.
- Actitud de disposición para asumir riesgos, los emprendedores deben estar dispuestos a tomar riesgos calculados y utilizar la intuición para explorar nuevas oportunidades y buscar nuevas formas de actuar.

- Actitud de confianza, desempeña un papel importante en el comportamiento. La confianza en uno mismo y en los demás impulsa la motivación y el enfoque en el logro de metas y objetivos.
- El optimismo es otro factor importante. Un enfoque optimista ayuda a los emprendedores a reconocer oportunidades, percibir necesidades insatisfechas en el mercado y buscar soluciones innovadoras.

PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE

Se requiere acciones y cogniciones en cada uno de estudiantes. Dichas acciones pueden denominarse percepciones en el aprendizaje significativas en donde se construyen y establecen nuevas y más complejas relaciones. Es la integración de nuevos conocimientos en la estructura cognitiva de quien aprende supone ciertas condiciones, a saber, la presencia de ideas previas para relacionar el conocimiento previo con el nuevo y, sobre todo, que sean tomadas en cuenta para el profesor. Ausubel, 2002 (Como se citó en Carranza y Caldera, 2018).

La percepción del aprendizaje se refiere a cómo los individuos interpretan y experimentan el proceso de adquirir conocimientos, habilidades o comprensión sobre un determinado tema. La percepción del aprendizaje puede variar de una persona a otra y está influenciada por diversos factores, como las experiencias previas, las actitudes hacia el aprendizaje, las expectativas, las emociones y el contexto en el que se produce el aprendizaje.

La investigación en psicología educativa ha examinado diferentes aspectos de la percepción del aprendizaje, entre ellos:

- **Motivación y valoración:** La percepción del aprendizaje está estrechamente relacionada con la motivación y la valoración que los individuos asignan al proceso de aprendizaje. Cuando perciben el aprendizaje como relevante, significativo y útil para sus metas y necesidades personales, es más probable que estén motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje.
- **Autopercepción de habilidades y competencias:** La forma en que los individuos se perciben a sí mismos en términos de sus habilidades y competencias puede influir en su percepción del aprendizaje. Aquellos que se ven a sí mismos como capaces y competentes en el tema de estudio tienden a tener una percepción más positiva y confiada respecto a su capacidad para aprender.
- **Experiencias de éxito y fracaso previas:** Las experiencias previas de éxito o fracaso en el aprendizaje pueden tener un impacto en la percepción del aprendizaje. Las experiencias positivas de éxito pueden aumentar la confianza y la percepción de eficacia, mientras que las experiencias de fracaso pueden generar dudas y una percepción negativa del propio aprendizaje.
- **Estrategias de aprendizaje y metacognición:** La forma en que los individuos abordan el aprendizaje y utilizan estrategias de estudio y metacognición también influye en su percepción del proceso. Aquellos que emplean estrategias eficaces, como la planificación, el monitoreo y la autorreflexión, pueden tener una percepción más positiva y sentirse más empoderados en su aprendizaje.
- **Factores emocionales y afectivos:** Las emociones y los estados afectivos desempeñan un papel importante en la percepción del aprendizaje. Las emociones positivas, como el interés, la curiosidad y la satisfacción, pueden mejorar la

percepción del aprendizaje y promover la participación y la retención de la información. Por otro lado, las emociones negativas, como el aburrimiento, la ansiedad o la frustración, pueden dificultar el aprendizaje y generar una percepción negativa.

Es importante tener en cuenta que la percepción del aprendizaje es subjetiva y puede variar según el individuo y el contexto. Además, la percepción del aprendizaje puede influir en la motivación, el compromiso y los resultados del aprendizaje. Por lo tanto, comprender y abordar la percepción del aprendizaje puede ser fundamental para promover entornos de aprendizaje efectivos y satisfactorios.

La Percepción de la Motivación en el aprendizaje

El contexto de Riveros, 2009 y Espinoza, 2007 (como se citó en Carranza y Caldera, 2018) mencionaban que para percibir la motivación en los demás se requiere de una predisposición para aprender significativamente y para efectuar el esfuerzo mental que eso supone. Pues la motivación es el motor del aprendizaje que se encuentra influida por las emociones, las creencias, los intereses y los valores. Además, puede ser impulsada a través de acciones concretas que el docente realice con estrategias cuales permitan a los estudiantes sentir bienestar al momento de estar aprendiendo.

La percepción de la motivación en el aprendizaje es un tema estudiado en la psicología educativa que se centra en cómo los individuos perciben su nivel de motivación durante el proceso de aprendizaje. Aquí hay ciertos comentarios de los puntos clave relacionados con este tema:

- La teoría de la autodeterminación: propuesta por Deci y Ryan, sugiere que la motivación intrínseca, que proviene de la satisfacción interna y el interés personal,

es un factor importante para el aprendizaje efectivo. La percepción de tener autonomía, competencia y relaciones sociales satisfactorias puede aumentar la motivación intrínseca.

- La teoría de la expectativa-valor: desarrollada por Wigfield y Eccles, plantea que la motivación en el aprendizaje está influenciada por las expectativas de éxito y el valor que los individuos asignan a las tareas académicas. La percepción de tener altas expectativas de éxito y de que las tareas son valiosas y relevantes puede aumentar la motivación.

- La teoría de metas de logro: de Ames y otros investigadores, sugiere que las metas que los estudiantes se plantean influyen en su motivación. Las metas de aprendizaje, que se centran en adquirir conocimientos y desarrollar habilidades, se asocian con una mayor motivación y un mayor esfuerzo. En contraste, las metas de desempeño, que se centran en superar a los demás, pueden llevar a una motivación basada en la comparación social y la búsqueda de aprobación externa.

La percepción de la motivación en el aprendizaje puede ser influenciada por factores como las experiencias de éxito y fracaso previas, la calidad del entorno de aprendizaje, el apoyo de los profesores y la valoración de las propias habilidades y competencias. Las emociones también desempeñan un papel en la percepción de la motivación, ya que las emociones positivas, como el interés y la satisfacción, pueden aumentar la motivación, mientras que las emociones negativas, como el aburrimiento o la ansiedad, pueden disminuirla.

En resumen, la percepción de la motivación en el aprendizaje implica cómo los individuos experimentan y valoran su nivel de motivación durante el proceso de

adquisición de conocimientos. Comprender y abordar esta percepción puede ser crucial para fomentar la motivación intrínseca, establecer metas de aprendizaje efectivas y promover un entorno de aprendizaje positivo y enriquecedor.

La percepción de comprensión en el aprendizaje

(Como se citó en Carranza y Caldera, 2018) La comprensión es la mezcla entre el nuevo contenido y los elementos ya disponibles en la estructura del aprendizaje (Coll, 2007; Marín, 2015) en otras palabras da a entender que los estudiantes aprendan el material informativo que se trata en las aulas. Es decir, es el momento en el que alumnos se aventuran a experimentar suposiciones comparando con los objetivos de actualizar sus conocimientos gracias al nuevo material o tecnología, pues sino seguiría siendo un aprendizaje memorístico.

La percepción de comprensión en el aprendizaje se refiere a cómo los individuos interpretan y evalúan su nivel de comprensión de un determinado tema o contenido. Es una dimensión subjetiva que involucra la autopercepción de qué tan bien se ha comprendido la información, los conceptos o las habilidades adquiridas durante el proceso de aprendizaje.

Aquí hay algunos puntos clave relacionados con la percepción de comprensión en el aprendizaje:

- **Metacognición:** La percepción de comprensión está estrechamente relacionada con la metacognición, que implica el conocimiento y la autorreflexión sobre los propios procesos cognitivos. Las personas que tienen una buena metacognición son conscientes de su nivel de comprensión y pueden evaluar con precisión cuánto comprenden un tema específico.

- **Monitoreo de la comprensión:** Los individuos monitorean continuamente su nivel de comprensión mientras están aprendiendo. Pueden utilizar estrategias como la autorreflexión, la autoevaluación, la revisión de la información y el seguimiento de su progreso para evaluar su nivel de comprensión.
- **Percepción errónea:** A veces, la percepción de comprensión puede ser incorrecta o sesgada. Algunas personas pueden sobreestimar su nivel de comprensión y creer que han entendido completamente un tema cuando en realidad hay lagunas o malentendidos. Esto puede conducir a un falso sentido de dominio y dificultar un aprendizaje más profundo.
- **Retroalimentación y evaluación externa:** La retroalimentación de otras personas, como profesores, compañeros de clase o expertos en el campo, puede influir en la percepción de comprensión. La evaluación externa y la retroalimentación constructiva pueden ayudar a los individuos a tener una visión más precisa de su nivel de comprensión y a identificar áreas en las que necesitan mejorar.
- **Contexto y dominio del conocimiento:** La percepción de comprensión también puede variar según el contexto y el dominio del conocimiento. Algunas personas pueden sentirse más seguras en ciertos temas o áreas de estudio y pueden percibir una mayor comprensión en esos dominios en comparación con otros.

La percepción de comprensión en el aprendizaje puede influir en la motivación, la autoconfianza y las estrategias de aprendizaje utilizadas. Es importante fomentar una percepción precisa de la comprensión y promover estrategias metacognitivas para que los individuos puedan evaluar y mejorar su nivel de comprensión de manera efectiva.

La Percepción de Funcionalidad en el Aprendizaje

Según Carraza M. y Cladera J. (2018) Se refiere a que lo aprendido debe ser utilizado, cuanto más entretenida haya sido el contenido de aprendizaje, más significatividad será el grado de recordarse, siendo de esa manera de mayor funcionalidad, dándole conocimientos nuevos a contenidos y situaciones.

La Percepción de Funcionalidad en el Aprendizaje es un término que se refiere a cómo los individuos perciben la utilidad y relevancia de lo que están aprendiendo. Implica la comprensión de cómo el conocimiento o las habilidades adquiridas se aplican en situaciones prácticas y cómo pueden ser útiles en la vida cotidiana o en contextos profesionales.

Algunos puntos clave relacionados con la Percepción de Funcionalidad en el Aprendizaje son:

- **Conexión con el mundo real:** Los individuos tienden a sentirse más motivados y comprometidos en el aprendizaje cuando pueden ver la conexión directa entre lo que están aprendiendo y su vida diaria. La percepción de que el conocimiento o las habilidades tienen una aplicación práctica y relevante en situaciones reales puede aumentar la motivación y el interés.
- **Transferencia de conocimiento:** La Percepción de Funcionalidad también está relacionada con la capacidad de transferir el conocimiento o las habilidades aprendidas a nuevas situaciones. Los individuos que perciben que lo que han aprendido es transferible a diferentes contextos tienden a sentir una mayor sensación de funcionalidad y utilidad en su aprendizaje.

- **Contextualización y ejemplos prácticos:** La presentación de contenido educativo de manera contextualizada, con ejemplos y aplicaciones prácticas, puede ayudar a mejorar la Percepción de Funcionalidad. Al mostrar cómo el conocimiento o las habilidades se aplican en situaciones concretas, se fomenta una comprensión más profunda y una mayor apreciación de su funcionalidad.
- **Motivación intrínseca:** La Percepción de Funcionalidad en el Aprendizaje está estrechamente relacionada con la motivación intrínseca, ya que la capacidad de percibir el valor y la utilidad del aprendizaje puede aumentar la motivación autodirigida y el compromiso con el proceso de aprendizaje.

La Percepción de Funcionalidad en el Aprendizaje se refiere a cómo los individuos perciben la utilidad y relevancia de lo que están aprendiendo. Una percepción positiva de funcionalidad puede aumentar la motivación, el interés y el compromiso en el proceso de aprendizaje. La presentación de contenido contextualizado y relevante, así como la promoción de la transferencia de conocimientos, son factores clave para fomentar una mayor percepción de funcionalidad en el aprendizaje.

2.3. Bases conceptuales

Aprender a saber

Delors (1994) plantea la importancia de "aprender a saber" como parte de los cuatro pilares de la educación. Este concepto se refiere a la adquisición de conocimientos y habilidades fundamentales a través de la educación, fomentando competencias cognitivas, pensamiento crítico y capacidad de análisis. Aprender a saber implica cultivar la curiosidad intelectual, buscar información de manera activa y utilizar fuentes confiables. Es un pilar que reconoce la importancia de una formación integral, teórica y práctica, para comprender el mundo y enfrentar desafíos con conocimiento y reflexión. Promover el aprendizaje basado en el pensamiento crítico y la apertura a nuevas ideas es clave para una educación relevante y significativa.

Aprender a hacer

Delors (1994) Influir en el entorno afrontando todas las situaciones y problemas para luego ponerlo en práctica aquello que se aprende teóricamente.

“Aprender a hacer” se refiere al desarrollo de habilidades prácticas y competencias que permiten aplicar el conocimiento teórico en situaciones reales. Implica combinar la formación teórica con la experiencia directa y la práctica, fomentando la capacidad de enfrentar desafíos prácticos y aplicar los conocimientos en contextos concretos. Este indicador de la educación promueve la adquisición de habilidades técnicas, resolución de problemas y competencias profesionales, preparando a los individuos para ser competentes y activos en el mundo laboral y en la vida cotidiana.

Aprender a convivir

Delors (1994) Contar con habilidades sociales para adaptarnos a la sociedad, con diversas personas. Viviendo en respeto con los demás, fomentando empatía y aprender de los demás aquello que nos falta.

"Aprender a convivir" se refiere al desarrollo de habilidades sociales y éticas que permiten interactuar de manera respetuosa y colaborativa con los demás. Implica cultivar relaciones saludables, promoviendo la tolerancia, la empatía y el respeto hacia la diversidad. Aprender a convivir implica trabajar en equipo, resolver conflictos pacíficamente y participar activamente en la comunidad. Al desarrollar estas habilidades, se fomenta el diálogo, el pensamiento crítico y la ciudadanía responsable. Aprender a convivir contribuye a construir sociedades más equitativas y armoniosas, valorando la diversidad y promoviendo la inclusión y la justicia social.

Aprender a ser

Delors (1994) menciona que de esa manera se presencia la autonomía, juicio y responsabilidad. "Aprender a ser" se refiere al desarrollo integral de la persona como individuo autónomo. Implica cultivar valores, actitudes y aptitudes que permitan alcanzar el pleno potencial y la felicidad. Aprender a ser implica autonomía, autoestima y responsabilidad personal. Se promueve el pensamiento crítico, la toma de decisiones éticas y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales. Cada individuo tiene talentos únicos que deben ser descubiertos y expresados. Aprender a ser contribuye a construir una sociedad humana, justa y sostenible.

CompanyGame

Plataforma de simuladores de negocio para la formación desde preuniversitario a profesionales. Desde hace 20 años, operando desde España. CompanyGame está especializada en el desarrollo de simuladores de negocio y de herramientas educativas basadas en la gamificación y la tecnología. Los simuladores de negocio CompanyGame permiten poner en práctica y consolidar conocimientos en diferentes áreas, además de desarrollar y potenciar habilidades de gestión empresarial, en un entorno que simula la realidad (Company Game and Business Simulation, 2021.).

LabSag

Dedicada al desarrollo de software educacional desde hace 19 años, tiene oficina en Lima, produjo diez simuladores de negocios. Ofrece el proceso, administración, instalación, capacitación y asesoría en el uso de simuladores de negocios para el desarrollo de capacidades y habilidades gerenciales como una plataforma integral enteramente instalada, en forma dedicada para el uso exclusivo de una universidad en varias carreras y departamentos. El acceso de alumnos y profesores a dicha página web desde cualquier lugar ahorra la necesidad de adquirir PC's, (Michelsen Labsag Ltd. , 2016).

Simul@

Plataforma gratuita pero individual que permite ensayar una idea empresarial en tres sectores: Restaurante, Comercio y Confección Textil. La simulación se plantea como un juego incentivado por la consecución de niveles de madurez en la gestión. Contribuye al logro de una mejor gestión en los negocios, conociendo aspectos críticos de la creación y gestión de un proyecto empresarial. (Ideiak-Bizirik. S.F.)

Solís Enterprises

Brindan servicios de consultoría empresarial, desarrollan herramientas tecnológicas como simuladores de negocios y entre otras cosas, lo hacen en relación a la necesidad del negocio dirigida a emprendedores, Pymes y startups. Se enfocan principalmente en desarrollar soluciones creativas utilizando Microsoft, Excel, empleando los mismos conceptos y lógica que se utilizan para desarrollar software, sitios web y aplicaciones. Solís Enterprises. (2022)

Conocimientos Emprendedoras

El Proyecto Tuning (2007) destaca la importancia del conocimiento como elemento fundamental en el desarrollo de competencias emprendedoras en la educación superior. En este contexto, se reconoce que la concepción del perfil profesional está en constante evolución debido al avance del conocimiento y a la existencia de herramientas innovadoras. Es esencial que, basándose en enfoques conceptuales innovadores y más complejos, con un mayor énfasis en la concentración del conocimiento, se creen nuevas carreras y se redefinan los perfiles profesionales existentes. La sociedad demanda profesionales con pensamiento crítico, que posean un profundo conocimiento de su entorno local y global, se incluyen conocimientos sobre emprendimiento, financieros, legales y tecnológicos.

Habilidades Emprendedoras

El autor Cumpa (2019) resalta la importancia de la personalidad imponente de los emprendedores, la cual se caracteriza por una diversidad de habilidades que les permiten generar éxito a través del trabajo en equipo, la cautela frente a los cambios del entorno y la persistencia para superar obstáculos. Estas habilidades son adquiridas y desarrolladas gradualmente, y su crecimiento es fundamental para el éxito de los emprendedores. Sin

embargo, también se destaca que estas habilidades pueden convertirse en un riesgo para el éxito si no son formadas adecuadamente y adaptadas a la realidad de cada emprendedor. La comunicación, el liderazgo, el trabajo en equipo y la creatividad son aspectos fundamentales en el ámbito de las competencias emprendedoras.

Actitudes Emprendedoras

Ser emprendedor es más que un reto, es una forma de ser y actuar ante determinadas circunstancias, es una consecuencia natural del modo de pensar como emprendedor. Cada persona actúa según su manera de ser, su carácter, su forma de ver la vida y la actitud depende en gran medida de la mentalidad, pero esta última sola y por sí misma, no consigue nada, sino se materializa con acciones o no habrá avance. (Cumpa, et al., 2019) Estas incluyen la resiliencia, la proactividad, la disposición para asumir riesgos, la confianza y el optimismo.

Emociones

Respuestas psicofisiológicas y cognitivas breves e intensas que se generan como resultado de una evaluación subjetiva de un estímulo o evento. Las emociones pueden incluir sentimientos como la alegría, la tristeza, el miedo, la ira, entre otros (Ekman, 1992).

Creencias

Convicciones o ideas que una persona tiene acerca de la realidad, que pueden ser conscientes o inconscientes. Las creencias influyen en la forma en que una persona interpreta la información y toma decisiones (Bandura, 1997).

Intereses

Preferencias y atracciones hacia ciertos temas, actividades o áreas de conocimiento. Los intereses pueden influir en la motivación y en el compromiso de una persona hacia el aprendizaje y la exploración (Hidi & Renninger, 2006).

Suposiciones

Creencias o ideas que se consideran verdaderas o válidas sin necesidad de evidencia o prueba. Las suposiciones pueden ser conscientes o inconscientes y pueden influir en la forma en que una persona percibe, interpreta y actúa en el mundo (Pajares, 1992).

Cuestiones

Preguntas o interrogantes que se plantean con el fin de obtener información, resolver problemas o explorar un tema determinado. Las cuestiones pueden ser el punto de partida para la investigación, el análisis crítico y la reflexión (Paul & Elder, 2006).

Contenidos

Información, conocimientos o temas específicos que se estudian o se abordan en un contexto determinado. Los contenidos pueden referirse a conceptos, teorías, hechos, habilidades prácticas, entre otros aspectos (Anderson & Krathwohl, 2001).

Experiencias

Eventos, situaciones o vivencias que una persona experimenta o atraviesa a lo largo de su vida. Las experiencias pueden incluir interacciones sociales, logros, dificultades, viajes, aprendizajes significativos, entre otros aspectos, y pueden tener un impacto en el desarrollo personal y en el proceso de aprendizaje (Dewey, 1938).

2.4. Bases epistemológicas

Variable 1: Simulador de negocios

Simulador: Viene del latín simulator y significa “el que imita algo (Diccionario de la lengua española 2001)

Negocios: Se deriva de las palabras latinas nec y otium, es decir lo que no es ocio. Para los romanos, otium era lo que se hacía en el tiempo libre, sin ninguna recompensa; entonces negocio para ellos era lo que se hacía por dinero. (Wayback Machine 2016)

Variable 2: Percepción del Aprendizaje

Percepción: Proviene del Latin perceptio, compuesta del prefijo per (por completo) el vervo capere (capturar) y el sufijo tio (ción, acción y efecto). Es decir, es “La acción y efecto de capturar por completo las cosas” (Valentín Anders, S.F.)

Aprendizaje: Formada por raíces latinas y significa “acción y efecto de instruirse”. (Valentín Anders, S.F.)

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Ámbito

La universidad fue fundada el 11 de enero de 1961 como una filial de la Universidad Comunal de Huancayo, y comenzó sus actividades académicas el 16 de abril de 1961 con 160 estudiantes matriculados. Durante sus primeros años, la filial enfrentó dificultades económicas y financieras para su funcionamiento, dependiendo en gran medida del apoyo de la comunidad y de donaciones. En respuesta a la demanda de autonomía, la UNHEVAL obtuvo el reconocimiento como Universidad Nacional Hermilio Valdizán el 21 de febrero de 1964 mediante la Ley N° 14915.

Con el reconocimiento como universidad autónoma, la UNHEVAL convocó a su primera Asamblea Universitaria para elaborar y aprobar su propio Estatuto, y posteriormente elegir a su primer Rector. Desde entonces, la universidad ha experimentado un crecimiento significativo.

En la actualidad, cuenta con 14 facultades, 27 escuelas profesionales, 86 programas de estudio y una población estudiantil de más de 11,000 estudiantes. La universidad se encuentra ubicada en la Ciudad Universitaria de Cayhuayna, distrito de Pillco marca, y cuenta con modernas infraestructuras equipadas con las tecnologías necesarias para ofrecer un servicio educativo de calidad.

Sin embargo, esta investigación se centró más en la Facultad de Ciencias Administrativas y Turismo de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Esta facultad desempeña un papel fundamental al impartir conocimientos especializados, realizar investigaciones científicas y tecnológicas, y promover la responsabilidad social universitaria.

Está bajo la dirección de la Dra. Mérida Sara Rivero Lazo como Decana, la facultad ofrece las Carreras Profesionales de Ciencias Administrativas y Turismo y Hotelería, brindando a los estudiantes la oportunidad de especializarse en estos campos. Además, la facultad cuenta con dos laboratorios especializados que contribuyen al desarrollo de habilidades prácticas y a la formación integral de los estudiantes. Esta información sobre la estructura y actividades de la Facultad de Ciencias Administrativas y Turismo proporcionó el contexto necesario para el desarrollo de la investigación en este ámbito específico.

Los estudiantes que fueron considerados para la presente investigación son de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, quinto año del curso Plan de Negocios del turno tarde con el profesor Juvenal Oliveros Dávila.

Dirección: Av. Universitaria, en el distrito de Pillco Marca - Cayhuayna.

Ubicación: Pabellón V-A

Teléfono: 062-517097

Correo Institucional: administracionyturismo@unheval.edu.pe

3.2. Población

La población fue constituida por los estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias Administrativas de la Facultad de Administración y Turismo - Universidad Nacional Hermilio Valdizán – Huánuco, que estuvo conformada por alrededor de 411 estudiantes (fuente: portal de transparencia de la UNHEVAL).

3.3. Muestra

Se caracterizó por ser de muestreo no probabilístico, pues según Sampieri (2014), las muestras no probabilísticas son utilizadas cuando el investigador no tiene la intención de hacer inferencias estadísticas a la población y busca seleccionar participantes basados en su accesibilidad, conveniencia o disponibilidad.

Por ello el presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico de tipo de muestreo por conveniencia. Según Creswell (2014), el muestreo por conveniencia es un enfoque de selección de muestra que implica seleccionar participantes o unidades de muestra basados en su disponibilidad y accesibilidad para el investigador, en lugar de seguir un proceso aleatorio o probabilístico.

Por lo tanto, la muestra se eligió sin normas y sin reglas, se usó esta técnica porque es rápido y económico, se incluyen fácilmente a los individuos disponibles, accesibles que requieren un menor esfuerzo para incluir a los alumnos de un curso a la muestra.

La muestra estuvo conformada por 39 estudiantes que llevaron el curso plan de negocios del 5° año turno tarde (grupo 2) en la Escuela Profesional de Ciencias Administrativas de la Facultad de Administración y Turismo – Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

3.4. Nivel y Tipo de estudio

Nivel

Según Sampieri (2014). En el contexto de la investigación, el nivel explicativo busca explicar las relaciones causales entre variables y comprender los mecanismos subyacentes que generan esos efectos.

En este nivel de investigación, se busca ir más allá de la simple descripción o correlación entre variables y se pretende establecer relaciones de causa y efecto. Se trata de identificar las variables independientes que tienen influencia sobre la variable dependiente y explicar cómo y por qué ocurren esos efectos.

Por lo tanto, el nivel del presente trabajo de investigación fue explicativo porque se explica la influencia de la variable independiente (Simulador de Negocios) en la variable dependiente (Percepción del aprendizaje), para establecer una explicación lo más completa posible del efecto del simulador de negocio en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL - Huánuco 2022.

Tipo

El presente trabajo de investigación se enmarcó dentro de los siguientes tipos según Sierra Bravo (2001).

Los tipos de investigación social son diversos y se determinan al considerar diferentes aspectos de la investigación. En el caso específico mencionado, la investigación se clasificó en los siguientes tipos que son categorías ampliamente utilizadas y reconocidas en la metodología de la investigación:

Por su finalidad: El presente trabajo de investigación es aplicada, porque se aplicaron métodos, modelos e instrumentos para mejorar a la Escuela Profesional de Ciencias Administrativas.

Por su alcance temporal: La presente investigación es sincrónica, ya que su estudio se desarrolló en un tiempo de un año respetando las secuencias establecidas.

Por su profundidad: El presente trabajo de investigación es explicativo, porque explicamos como la variable independiente influye en la variable dependiente.

Por su carácter: El presente trabajo de investigación es de tipo cuantitativo, aquella en que se cuantificaron o midieron numéricamente las variables estudiadas de la investigación.

Por su marco: El presente trabajo de investigación es de campo, porque el investigador se dirigió al lugar de estudio y realizar las investigaciones pertinentes.

Por su fuente: El presente trabajo de investigación es mixta, porque se recogió datos para el trabajo de investigación (primaria) asimismo se recogieron datos de otros investigadores (secundarias).

Por su objeto: El presente trabajo de investigación es disciplinar, porque en el marco teórico está descrito por teorías de Simulador de Negocios y la percepción del aprendizaje.

Por su estudio al que da lugar: El presente trabajo de investigación es evaluativo, porque se evaluó al grupo designado.

3.5. Diseño de Investigación

Según Sampieri (2014). Un diseño de pre experimento es un diseño de investigación que se utiliza para examinar el efecto de una variable independiente sobre una variable dependiente sin la manipulación y control completos que se encuentran en los diseños experimentales tradicionales. En un pre experimento, se realiza una observación antes y después de la introducción de la variable independiente, pero no se utiliza un grupo de control o asignación aleatoria.

Dicho esto, un pre experimento se considera de corte transversal, ya que implica la medición de una variable antes y después de la introducción de la variable independiente en un solo momento en el tiempo. No se realiza un seguimiento a lo largo del tiempo para observar cambios longitudinales en las mismas personas o unidades de observación.

- Descripción del diseño: Por lo tanto, el presente estudio se basó en un diseño de pre experimento con enfoque transversal que se desarrolló a lo largo de un periodo de cuatro días. Se llevó a cabo un programa para examinar la influencia de simulador de negocios y la percepción del aprendizaje en un solo grupo de la muestra antes y después de una intervención planificada, pero en un solo punto del tiempo, distribuido en cuatro etapas consecutivas.
- Selección de la muestra: Se seleccionó una muestra de 39 estudiantes que cumplieron con los criterios de inclusión para participar en el estudio. Estos criterios incluyen el nivel educativo, el área de estudio y la disponibilidad para participar en el experimento.
- Procedimiento:
 - Medición inicial: El 30 de noviembre, se llevó a cabo la medición inicial de las variables de interés en todos los participantes. Estas mediciones se utilizaron como línea de base.

- Intervención: El 05 y 07 de diciembre se proporcionó a los participantes la demostración de simuladores de negocios durante un período determinado. Se les dieron instrucciones claras sobre cómo utilizar el simulador y se les animó a explorar sus diferentes características, igual a realizar actividades relacionadas con el entorno empresarial.
- Medición posterior: En el 12 de diciembre, después de la intervención con el simulador de negocios, se volvieron a administrar los cuestionarios a los participantes para evaluar su percepción del aprendizaje. Estas medidas permitieron comparar las respuestas previas y posteriores para analizar cualquier cambio en la percepción del aprendizaje.
- Análisis de datos: Se realizó un análisis de los datos recopilados para examinar la influencia entre el uso del simulador de negocios y la percepción del aprendizaje en los participantes. Esto implicó el uso de técnicas estadísticas como análisis descriptivo y prueba de t de Student para muestras relacionadas.

Este diseño de pre experimento transversal de cuatro días nos permitió analizar el efecto inmediato de la intervención planificada en la muestra de participantes seleccionados, sin un seguimiento longitudinal a lo largo del tiempo, sino en un periodo de tiempo concentrado.

El diseño de la investigación tiene la siguiente estructura:

G1: 01 ----- X ----- 02

01: Grupo pre - prueba

X: Tratamiento experimental

02: Grupo de post – prueba

3.6. Métodos, Técnicas e Instrumentos

Método

En el presente trabajo de investigación se utilizó los siguientes métodos:

Método científico: En la investigación, se aplicó el método científico, que es un conjunto de procedimientos para abordar problemas científicos y probar hipótesis. Comenzamos con la observación, planteamos preguntas, formulamos una hipótesis y recopilamos datos para verificarla. Este enfoque se basa en identificar problemas, revisar la literatura existente, desarrollar hipótesis, recopilar datos y llegar a conclusiones basadas en evidencia, lo que nos permite generar conocimiento científico provisional (Ñaupá, 2018).

Método Experimental: El método experimental es un enfoque de investigación que busca establecer relaciones causales entre variables manipuladas. En este caso, se aplicó un pre experimento, lo que significa que se introdujo una intervención antes de realizar mediciones y luego se evaluaron los efectos. El método experimental fue una herramienta fundamental en la investigación, implicó que, en lugar de basarse en la observación pasiva, se realizó experimentos controlados para probar hipótesis y llegar a conclusiones sólidas. (Tamayo, 2012).

Por lo tanto, primero se identificó preguntas de investigación y se formuló hipótesis claras. Luego, se diseñó el pre experimento para poner a prueba la hipótesis, controlando cuidadosamente todas las variables que pudieran influir en los resultados. Durante la fase experimental, se recopiló datos precisos y confiables.

Técnicas e Instrumentos

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el trabajo de campo fueron con la finalidad de recoger datos relacionados con el presente trabajo de investigación que se detallan en el siguiente cuadro:

Tabla 2: Técnicas e Instrumentos

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	APLICACIÓN / USO
Encuesta	Cuestionario N°1: Diagnóstico	Estudiantes del 5° año que llevan el curso plan de negocios
	Cuestionario N°2: Pre test	
	Cuestionario N°3: Post test	

Fuente Anexo n° 3 Elaboración Propia

Cuestionario N°1: Diagnóstico

Conformado por 10 preguntas de evaluación y consistió en desarrollar un cuestionario que permitió conocer la percepción general que tienen los estudiantes del curso Plan de negocios turno tarde de la Carrera de Ciencias Administrativas.

Cuestionario N° 2: Pre test

Conformado por 18 preguntas concretas a modo escala de Likert con opciones de selección múltiple. Establece un instrumento de comparación sobre la apreciación que tiene los estudiantes sobre la percepción que pueden obtener mediante el uso de juegos gerenciales, previo a la exposición sobre los simuladores

Cuestionario N° 3: Post test

Conformado por 18 preguntas concretas a modo escala de Likert con opciones de selección múltiple, preguntas iguales que el pre test. La tercera encuesta fue realizada después de la explicación sobre los simuladores. Se obtuvo la percepción que tienen los estudiantes sobre el aprendizaje adquirido luego de la sesión simulada.

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento

Para a fin de asegurar la validez del instrumento y garantizar que midiera adecuadamente lo previsto, se sometió a un proceso de revisión por parte de tres expertos, uno especializado en emprendimiento e innovación, otro en el nivel de coordinadora de la Dirección de Incubadora de Empresas y el tercero un docente en el curso plan de negocios. Sus observaciones y correcciones se consideraron esenciales para la mejora del instrumento.

Además, la escala de estimación se aplicó en la Facultad de Ciencias Administrativas para obtener resultados que permitieran someterla a la prueba de confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach. También se buscó evaluar si los indicadores propuestos estaban en línea con los objetivos de la investigación.

La prueba de confiabilidad alfa de Cronbach se empleó para determinar si el instrumento era adecuado para su aplicación en diferentes contextos y si tenía una probabilidad de confiabilidad adecuada para los propósitos de la investigación. (Hernández, 2014, p.207). Siguiendo un criterio específico, los resultados de la prueba se clasificaron de la siguiente manera:

- Nula – 0 (0% de confiabilidad).
- Muy baja – 0,2 (20%).
- Baja – 0,4 (40%).
- Regular – 0,5 (50%).
- Aceptable – 0,6 (60%).
- Elevada – 0,8 (80%).
- Total o perfecta – 1 (100% de confiabilidad).

En el pre test los resultados arrojaron un valor de 0,974, lo que indica un nivel de confiabilidad entre elevado y perfecto para el instrumento. Mientras que en el post test 0,958, con estos resultados en consideración, la investigación continuó su curso.

3.8. Procedimiento

Con el fin de poder recolectar información acerca de la percepción que tiene los alumnos del quinto año que llevan el curso plan de negocios sobre los simuladores de negocios. Las encuestas fueron realizadas de forma presencial siguiendo un formato establecido, por lo cual se realizó tres tipos de encuestas:

Prueba Diagnóstico

- Selección de la muestra
- Incluir preguntas sobre la noción de utilidad

Prueba Pre test

- Elaboración de las preguntas
- Corrección de preguntas
- Aplicación de la prueba pre test a la muestra

Intervención

- Inducción a los simuladores (Clases teóricas)
- Prueba en simuladores
- Simulación de cierre

Prueba Post – Test

- Aplicación prueba post test a la muestra
- Análisis de resultados
- Resultados finales

Concluido la aplicación del instrumento del cuestionario en el aula de quinto año curso plan de negocios turno tarde, se procedió a ingresar y procesar los datos a través del aplicativo estadístico SPSS para obtener los resultados en tablas de distribución de frecuencias, así como en gráficos estadísticos.

3.9. Tabulación y análisis de datos

Presentación de datos

La presentación de datos fue representada mediante gráficas lineales comparativas. Se compararon los puntajes pre y post en un mismo gráfico. Esto permitió visualizar de manera más clara las diferencias entre ambos momentos de medición. También se presentó mediante tablas estadísticas facilitando la comprensión e interpretación de los datos, brindando información precisa y relevante sobre la influencia del simulador de negocios y la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas.

Por otro lado, los resultados obtenidos del diagnóstico se presentaron mediante gráficas circulares y tablas estadísticas en donde se ilustraron las distribuciones porcentuales de las respuestas a las preguntas clave del cuestionario, facilitando la identificación de tendencias y patrones en las percepciones de los encuestados.

Para el análisis de la información

Los datos recogidos durante el trabajo de campo fueron procesados en software como el Excel y el SPSS, usando técnicas de la estadística descriptiva e inferencial, señalando que dicha técnica es útil para todos los campos donde se trabaje con datos cuantitativos, además que se trata de probar hipótesis, estudia cómo sacar conclusiones generales para toda la población a partir de un estudio de la muestra. (Ñaupá, 2018).

Se utilizó la Prueba t de Student pareada o t de muestras relacionadas, uso para comparar las medias de una misma muestra en dos momentos de tiempo diferentes o en dos condiciones diferentes. Esta prueba se aplicó para analizar si hay diferencias significativas entre las mediciones realizadas antes y después de una intervención o tratamiento dentro del mismo grupo.

3.10. Consideraciones Éticas

- En el presente trabajo de investigación, seguimos los lineamientos justos al momento de seleccionar a los participantes de prueba sin perjuicios ni preferencias.
- Se respetó a diversos autores los cuales se les citó para no incurrir al plagio. Dichos fragmentos o ideas que sean tomadas de otros autores también consideran su referencia al final del documento de acuerdo a las normas APA.
- Respetando a los encuestados, no se les menciona su identificación en ningún momento.
- Se informó a los encuestados sobre el experimento, obteniendo su consentimiento voluntario antes de que hagan uso del simulador de negocios.
- Se utilizó aplicativos informáticos para el procesamiento de textos, así como para el procesamiento estadístico y experimento, con sus respectivas licencias de uso.

CAPÍTULO IV. RESULTADO

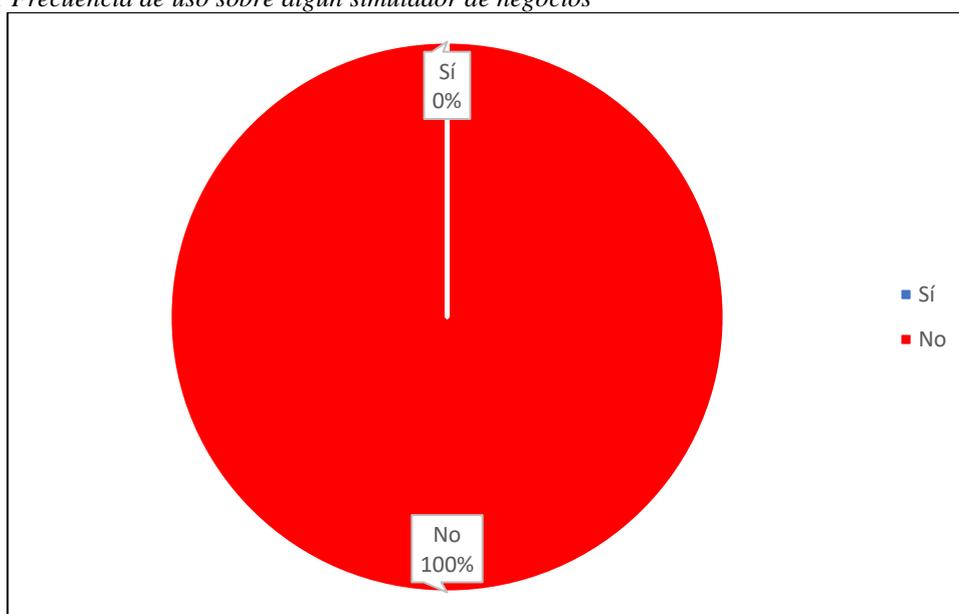
4.1. Resultados de encuesta diagnóstica

Tabla 3: PREGUNTA 1 ¿Ha usado algún simulador de negocios?

	Frecuencia	Porcentaje
Sí	0	0%
No	39	100%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – *Elaboración:* El investigador

Gráfica 1 Frecuencia de uso sobre algún simulador de negocios



Fuente: Tabla 3 – *Elaboración:* El investigador

Análisis e Interpretación: El gráfico N° 1 revela que el 100% de los participantes indicó no haber utilizado este tipo de herramientas. Este resultado indica una falta de experiencia previa en el uso de simuladores de negocio por parte de la muestra estudiada.

Podría sugerir que los participantes no han tenido acceso a este tipo de herramientas en su formación. También es posible que los participantes no estén familiarizados con los simuladores de negocio o que no los consideren relevantes para su ámbito profesional.

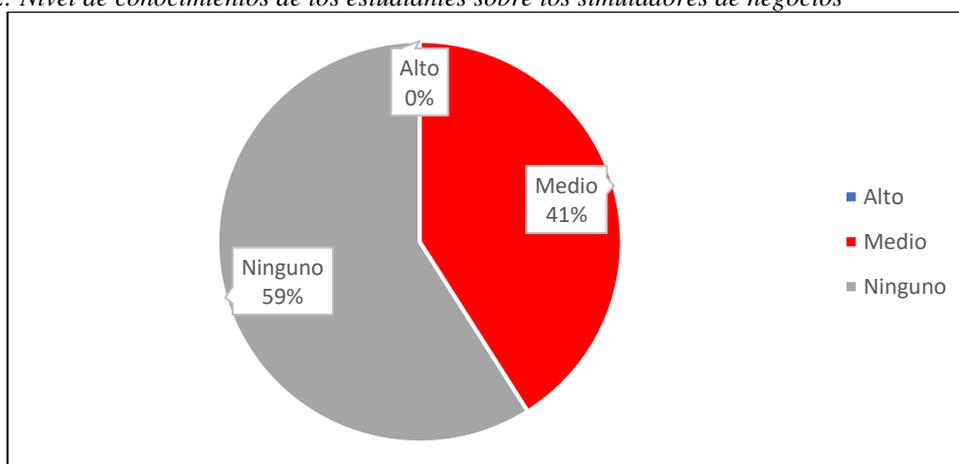
En conclusión, el análisis de la pregunta sobre el uso de simuladores de negocio revela una falta de experiencia previa en la muestra estudiada. Estos hallazgos proporcionan un punto de partida para profundizar en la comprensión de la relevancia y el impacto de los simuladores de negocio en la formación y desarrollo de habilidades empresariales.

Tabla 4: PREGUNTA 2 Qué cuánto conoce de los simuladores de negocios:

	Frecuencia	Porcentaje
Alto	0	0%
Medio	16	41%
Ninguno	23	59%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – Elaboración: El investigador

Gráfica 2: Nivel de conocimientos de los estudiantes sobre los simuladores de negocios



Fuente: Tabla 4 – Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación: En la gráfica N° 2 se observa que el 59% de los participantes indicó no tener ningún conocimiento sobre los simuladores de negocios, el 41% afirmó tener un nivel medio de conocimiento, mientras que ningún participante manifestó tener un nivel alto de conocimiento.

El hecho de que la mayoría de los participantes (59%) haya indicado no tener ningún conocimiento previo sobre los simuladores de negocios sugiere una falta de familiaridad con esta herramienta en el contexto estudiado. Esto puede deberse a una falta de exposición o acceso a la información sobre los simuladores de negocios, así como a la ausencia de oportunidades para adquirir conocimientos sobre su uso y beneficios.

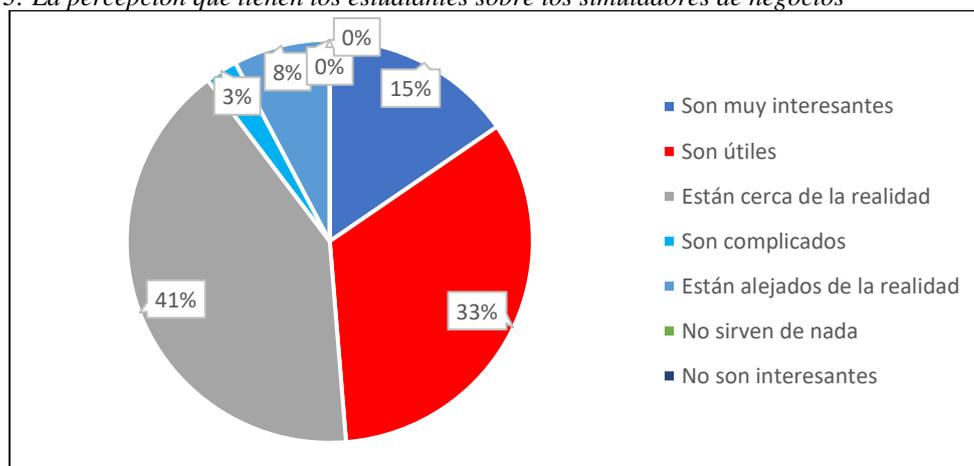
El minoritario de participantes (41%) que manifestó tener un nivel medio de conocimiento podría indicar que existe un cierto grado de familiaridad con los simuladores de negocios en la muestra estudiada. Sin embargo, este nivel medio de conocimiento también sugiere que aún hay margen para mejorar y profundizar en la comprensión de esta herramienta.

Tabla 5: PREGUNTA 3 ¿Cuál es la percepción que usted tiene sobre los simuladores de negocios?:

	Frecuencia	Porcentaje
Son muy interesantes	6	15%
Son útiles	13	33%
Están cerca de la realidad	16	41%
Son complicados	1	3%
Están alejados de la realidad	3	8%
No sirven de nada	0	0%
No son interesantes	0	0%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – Elaboración: El investigador

Gráfica 3: La percepción que tienen los estudiantes sobre los simuladores de negocios



Fuente: Tabla 5 – Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación: En la gráfica N° 3 revela las opiniones y percepciones de los participantes respecto a esta herramienta. A continuación, se presentan los resultados obtenidos: El 15% de los participantes considera que los simuladores de negocios son muy interesantes. Un 33% indica que los simuladores de negocios son útiles. El 41% de los participantes opina que los simuladores de negocios están cerca de la realidad. Solamente el 3% de los participantes los percibe como complicados. Un 8% menciona que los simuladores de negocios están alejados de la realidad. Ningún participante considera que los simuladores de negocios no sirven de nada o que no son interesantes.

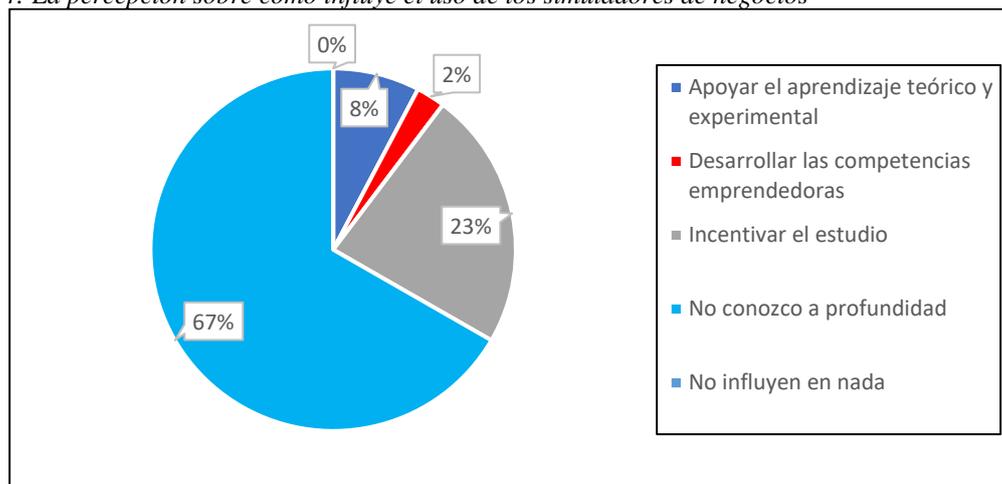
Estas opiniones y percepciones son valiosas para comprender cómo los participantes valoran y perciben los simuladores de negocios como herramientas de aprendizaje. Los resultados indican una percepción mayoritariamente positiva, lo que sugiere un reconocimiento de los beneficios y la relevancia de los simuladores de negocios en el ámbito académico.

Tabla 6: PREGUNTA 4 La influencia del uso de los simuladores de negocios es para:

	Frecuencia	Porcentaje
Apoyar el aprendizaje teórico y experimental	26	67%
Desarrollar las competencias emprendedoras	9	26%
Incentivar el estudio	3	8%
No conozco a profundidad	1	2%
No influyen en nada	0	0%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – Elaboración: El investigador

Gráfica 4: La percepción sobre cómo influye el uso de los simuladores de negocios



Fuente: Tabla 6 – Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación: En la gráfica N° 4 revela las percepciones y opiniones de los participantes sobre los efectos y beneficios que tienen los simuladores de negocios. A continuación, se presentan los resultados obtenidos: El 8% de los participantes considera que el uso de los simuladores de negocios tiene como objetivo apoyar el aprendizaje teórico y experimental. Un 2% indica que la influencia del uso de los simuladores de negocios es desarrollar las competencias emprendedoras. Un 23% menciona que los simuladores de negocios incentivan el estudio. El 67% de los participantes señala que no conoce a profundidad la influencia de los simuladores de negocios. Ningún participante considera que los simuladores de negocios no influyen en nada.

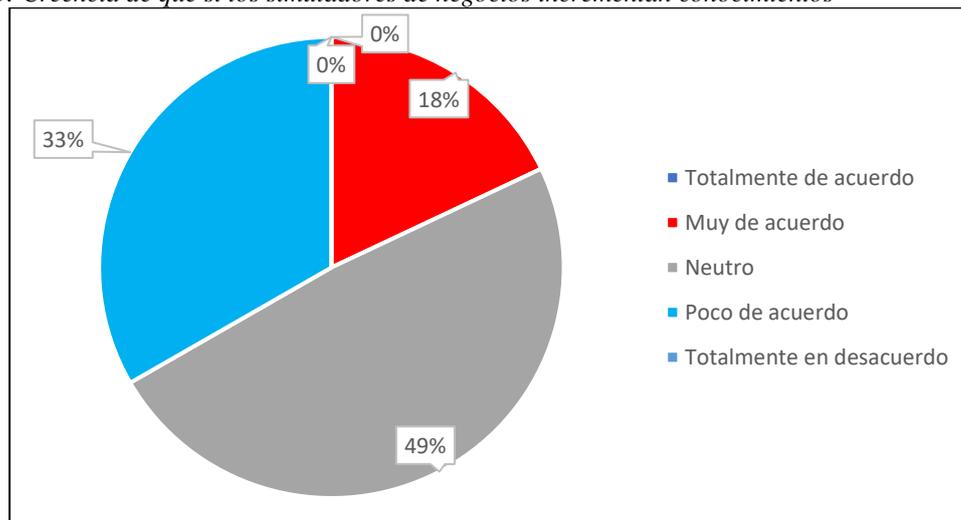
Un porcentaje minoritario de los participantes reconoce el apoyo que brindan los simuladores de negocios al aprendizaje teórico y experimental, así como al desarrollo de competencias emprendedoras. Sin embargo, la mayoría de los participantes (67%) admite no conocer a profundidad la influencia de los simuladores de negocios. Esto podría deberse a un desconocimiento previo o a una falta de experiencia directa con este tipo de herramientas.

Tabla 7: PREGUNTA 5: ¿Cree que los simuladores de negocios incrementarán la base de sus conocimientos?:

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	13	33%
Muy de acuerdo	19	49%
Neutro	7	18%
Poco de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – Elaboración: El investigador

Gráfica 5: Creencia de que si los simuladores de negocios incrementan conocimientos



Fuente: Tabla 7 – Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación: En la gráfica N° 5, se presentan los resultados obtenidos: Ningún participante está totalmente de acuerdo en que los simuladores de negocios incrementarán la base de sus conocimientos. Un 18% de los participantes está muy de acuerdo en que los simuladores de negocios incrementarán la base de sus conocimientos. Un 49% de los participantes se muestra neutro en su opinión sobre si los simuladores de negocios incrementarán la base de sus conocimientos. Un 33% de los participantes está poco de acuerdo en que los simuladores de negocios incrementarán la base de sus conocimientos. Ningún participante está totalmente en desacuerdo en que los simuladores de negocios incrementarán la base de sus conocimientos.

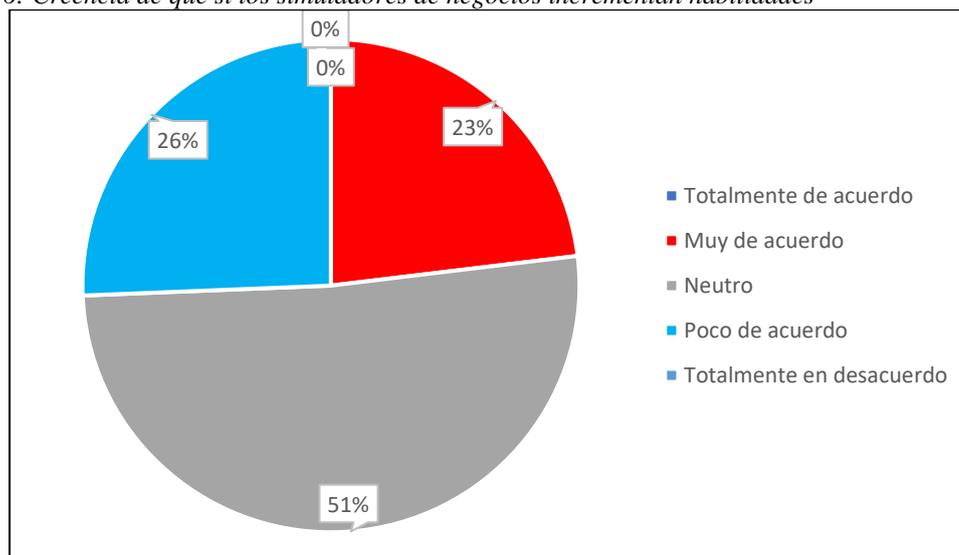
Si bien un porcentaje minoritario está muy de acuerdo en que los simuladores de negocios pueden incrementar su base de conocimientos, la mayoría de los participantes se muestra neutro o poco de acuerdo en relación a esta afirmación. Es importante tener en cuenta que estos resultados se basan en la muestra y contexto específico de la investigación, por lo que su generalización a otras poblaciones o contextos debe hacerse con precaución.

Tabla 8: PREGUNTA 6: ¿Cree que los simuladores fomentan la base de sus habilidades?:

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	23%
Muy de acuerdo	20	51%
Neutro	10	26%
Poco de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – Elaboración: El investigador

Gráfica 6: Creencia de que si los simuladores de negocios incrementan habilidades



Fuente: Tabla 8 – Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación: En la gráfica N° 6 se presentan los resultados obtenidos: Ningún participante está totalmente de acuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus habilidades. Un 23% de los participantes está muy de acuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus habilidades. Un 51% de los participantes se muestra neutro en su opinión sobre si los simuladores fomentan la base de sus habilidades. Un 26% de los participantes está poco de acuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus habilidades. Ningún participante está totalmente en desacuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus habilidades.

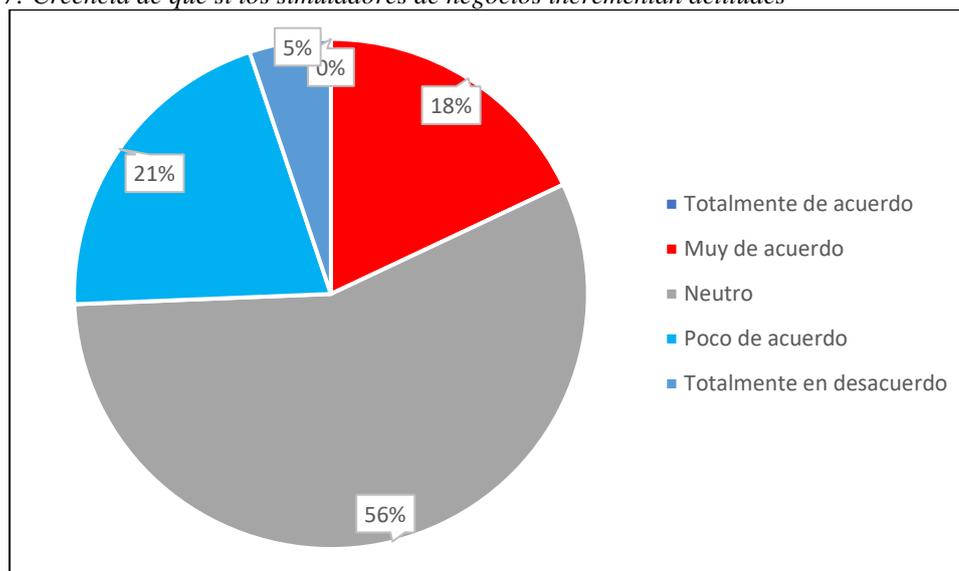
Mientras que un porcentaje minoritario está muy de acuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus habilidades, la mayoría de los participantes se muestra neutro o poco de acuerdo. Si bien algunos participantes están muy de acuerdo en esta afirmación, la mayoría se muestra neutro o poco de acuerdo. Estos hallazgos resaltan la necesidad de investigaciones adicionales para comprender mejor el papel de los simuladores en el desarrollo de habilidades de los participantes.

Tabla 9: PREGUNTA 7: ¿Cree que los simuladores fomentan la base de sus actitudes?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	21%
Muy de acuerdo	22	56%
Neutro	7	18%
Poco de acuerdo	2	5%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – Elaboración: El investigador

Gráfica 7: Creencia de que si los simuladores de negocios incrementan actitudes



Fuente: Tabla 9 – Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación: En la gráfica N° 7 se presentan los resultados obtenidos: Ningún participante está totalmente de acuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus actitudes. Un 18% de los participantes está muy de acuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus actitudes. Un 56% de los participantes se muestra neutro en su opinión sobre si los simuladores fomentan la base de sus actitudes. Un 21% de los participantes está poco de acuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus actitudes. Un 5% de los participantes está totalmente en desacuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus actitudes.

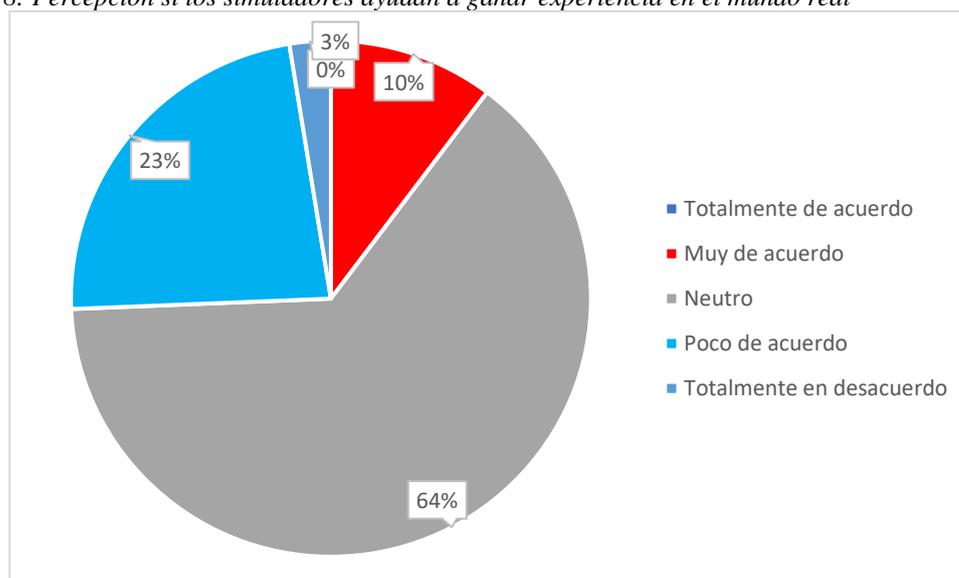
Mientras que un porcentaje minoritario está muy de acuerdo en que los simuladores fomentan la base de sus actitudes, la mayoría de los participantes se muestra neutro o poco de acuerdo. Los participantes presentan opiniones diversas sobre si los simuladores fomentan la base de sus actitudes. Estos hallazgos resaltan la necesidad de investigaciones adicionales para comprender mejor el papel de los simuladores en el desarrollo de actitudes de los participantes.

Tabla 10: PREGUNTA 8 ¿Cree que los simuladores ayudan a ganar experiencia en un ambiente parecido al mundo real?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	23%
Muy de acuerdo	25	64%
Neutro	4	10%
Poco de acuerdo	1	3%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – *Elaboración:* El investigador

Gráfica 8: Percepción si los simuladores ayudan a ganar experiencia en el mundo real



Fuente: Tabla 10 – *Elaboración:* El investigador

Análisis e Interpretación: En la gráfica N° 8 revela que un 10% de los participantes está muy de acuerdo en que los simuladores ayudan a ganar experiencia en un ambiente parecido al mundo real. Un 64% de los participantes se muestra neutro en su opinión sobre si los simuladores ayudan a ganar experiencia en un ambiente parecido al mundo real. Un 23% de los participantes está poco de acuerdo en que los simuladores ayudan a ganar experiencia en un ambiente parecido al mundo real. Un 3% de los participantes está totalmente en desacuerdo en que los simuladores ayudan a ganar experiencia en un ambiente parecido al mundo real.

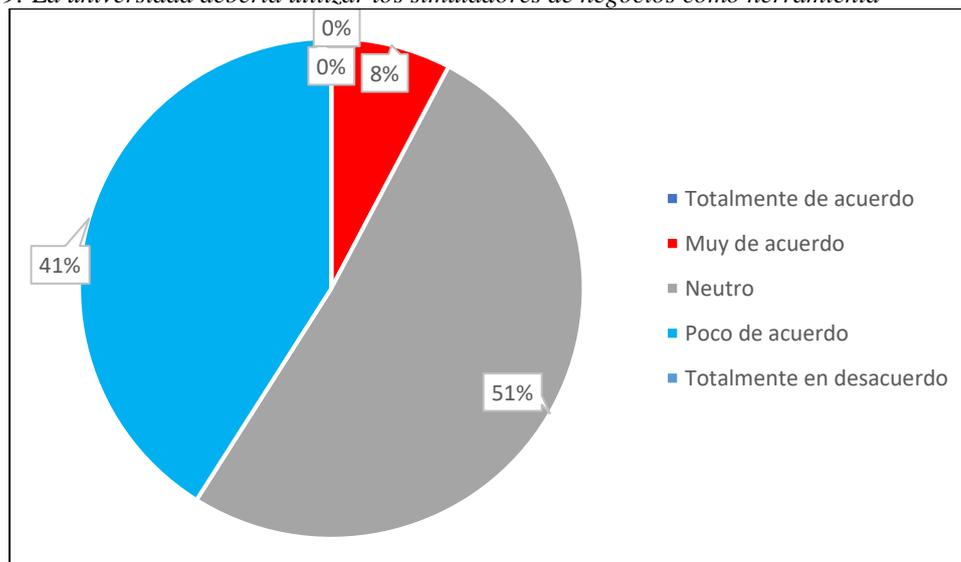
Los participantes presentan opiniones diversas sobre si los simuladores ayudan a ganar experiencia en un ambiente parecido al mundo real. Aunque algunos participantes están muy de acuerdo en esta afirmación, la mayoría se muestra neutro o poco de acuerdo. Estos hallazgos destacan la necesidad de investigaciones adicionales para examinar más a fondo el realismo y la experiencia que los simuladores brindan en un contexto académico.

Tabla 11: PREGUNTA 9: ¿La universidad debe utilizar los simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje?

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	16	41%
Muy de acuerdo	20	51%
Neutro	3	8%
Poco de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – *Elaboración:* El investigador

Gráfica 9: La universidad debería utilizar los simuladores de negocios como herramienta



Fuente: Tabla 11 – *Elaboración:* El investigador

Análisis e Interpretación: En la gráfica N° 9 hace notar que el 8% de los participantes está muy de acuerdo en que la universidad debe utilizar los simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje. Aquellos alumnos reconocen y respaldan los beneficios potenciales que los simuladores pueden ofrecer en el proceso de aprendizaje, como la aplicación práctica de conceptos teóricos y el desarrollo de habilidades empresariales.

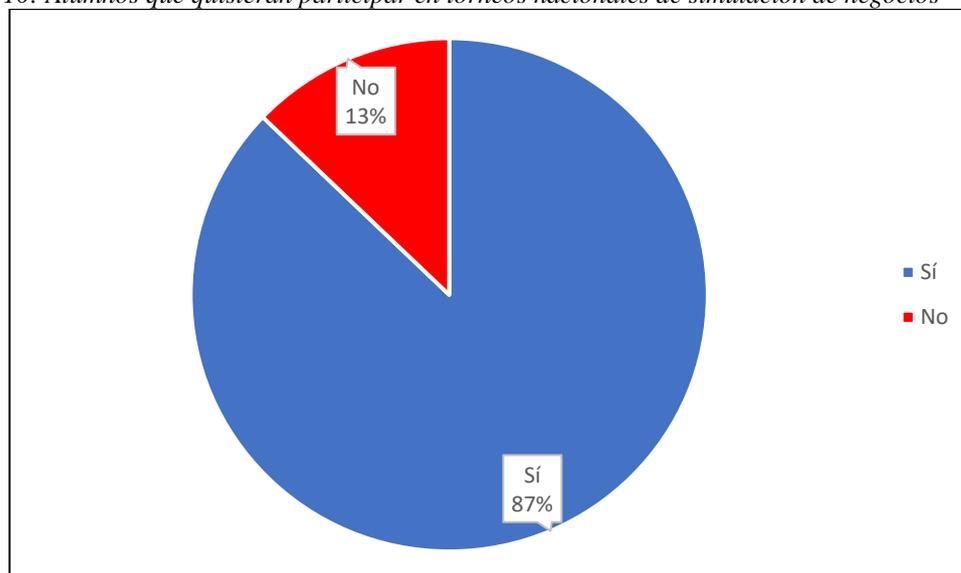
La mayoría de los participantes, representando el 51%, expresó una posición neutral. Esto indica que tienen una postura equilibrada y podrían estar abiertos a considerar tanto los aspectos positivos como los desafíos potenciales asociados con la implementación de simuladores en el ámbito educativo. Un porcentaje considerable del 41% de los participantes está poco de acuerdo. Significando que pueden tener preocupaciones o reservas sobre la efectividad o la relevancia de los simuladores en el contexto académico. Es importante tener en cuenta que la mayoría de los participantes se encuentra en la categoría de neutro, lo que indica una falta de consenso claro en la opinión sobre si los simuladores de negocios deben ser utilizados en la universidad como herramienta de aprendizaje.

Tabla 12: PREGUNTA 10: ¿Participaría en torneos nacionales donde se usan los simuladores de negocios?

	Frecuencia	Porcentaje
Sí	34	87%
No	5	13%

Fuente: Cuestionario del diagnóstico (anexo 03) – Elaboración: El investigador

Gráfica 10: Alumnos que quisieran participar en torneos nacionales de simulación de negocios



Fuente: Tabla 12 – Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación: En la gráfica N° 10 se observa. La mayoría de los participantes, representando el 87% de las respuestas, estaría dispuesta a participar en torneos nacionales donde se utilizan simuladores de negocios. Esto sugiere un nivel de interés y entusiasmo en competir y aplicar sus habilidades empresariales en un entorno simulado. Al comparar esta respuesta con las preguntas anteriores, se puede notar que hay una mayor disposición a participar en los torneos en comparación con la percepción y la influencia de los simuladores de negocios. Esto indica que, aunque algunos participantes pueden tener reservas o dudas sobre los simuladores, aún están dispuestos a participar en competencias relacionadas.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que un pequeño porcentaje, aproximadamente el 13% de las respuestas, indicó que no participaría en torneos nacionales donde se utilizan simuladores de negocios. Esto puede deberse a diferentes razones, como falta de interés, preferencia por otras formas de competición o desconfianza en los beneficios de los simuladores. En general a pesar de las opiniones mixtas o neutrales sobre la percepción de los simuladores. Esto puede ser una oportunidad para fomentar el aprendizaje experiencial y promover la aplicación práctica de conocimientos empresariales en un entorno competitivo.

4.2. Resultados de encuesta pre y post test

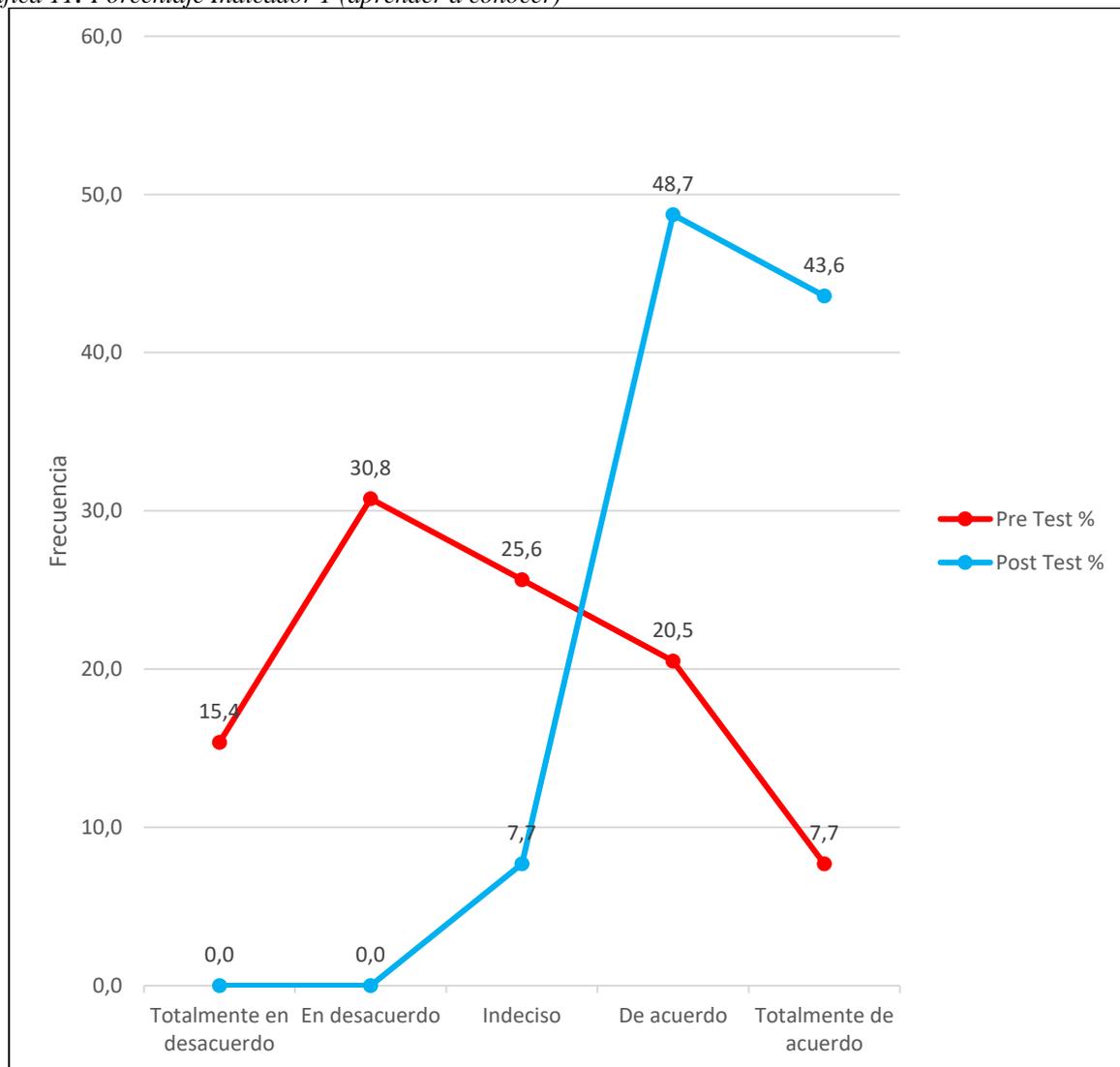
Tabla 13: Los simuladores de negocios despiertan el interés por el aprendizaje de forma automática

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	15,4	0,0	0,0
En desacuerdo	12	30,8	0,0	0,0
Indeciso	10	25,6	3	7,7
De acuerdo	8	20,5	19	48,7
Totalmente de acuerdo	3	7,7	17	43,6
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 11: Porcentaje Indicador 1 (aprender a conocer)



Fuente: Tabla 13

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación

En el Pre Test. El 15,4% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 30,8% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 25,6% de los participantes se mostraron indecisos. El 20,5% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 7,7% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test, después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 48,7% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento en comparación al Pre Test. El 43,6% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento en comparación al Pre Test. El 7,7% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en el interés por el aprendizaje de los participantes. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que aún existe un porcentaje de participantes que se mantienen indecisos. Esto puede indicar que la experiencia con los simuladores de negocios puede tener diferentes efectos en cada individuo y que algunos participantes aún requieren más tiempo o experiencias adicionales para formar una opinión más sólida.

En general, estos resultados respaldan la idea de que los simuladores de negocios pueden despertar el interés por el aprendizaje de forma automática, aunque es necesario seguir explorando y evaluando su impacto en diferentes contextos y con muestras más amplias.

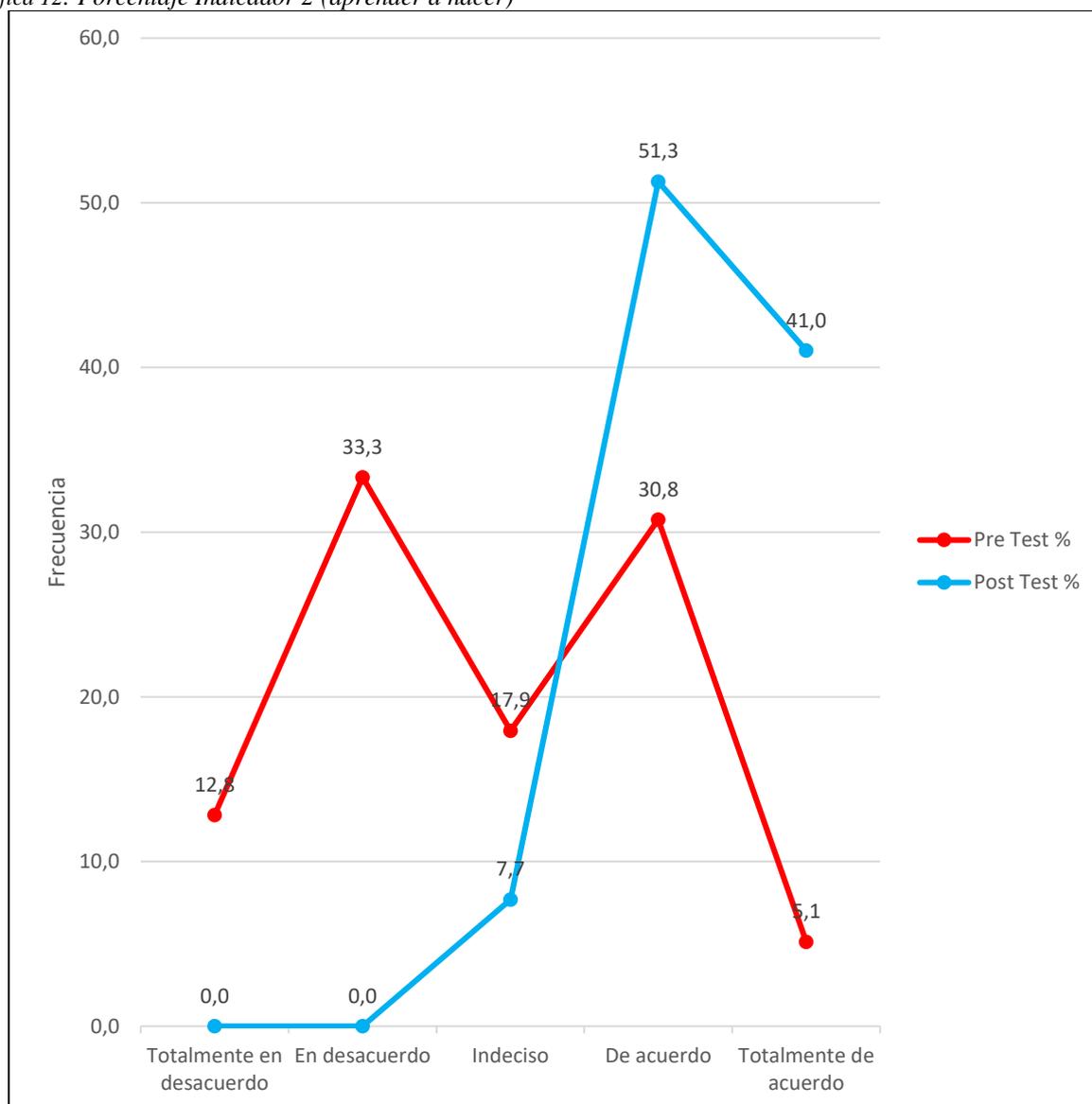
Tabla 14: Los simuladores de negocios permiten adaptar las enseñanzas con las nuevas demandas del mercado laboral siglo XXI

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	12,8	0,0	0,0
En desacuerdo	13	33,3	0,0	0,0
Indeciso	7	17,9	3	7,7
De acuerdo	12	30,8	20	51,3
Totalmente de acuerdo	2	5,1	16	41,0
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 12: Porcentaje Indicador 2 (aprender a hacer)



Fuente: Tabla 14

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 12,8% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 33,3% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 17,9% de los participantes se mostraron indecisos. El 30,8% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 5,1% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 51,3% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento en comparación al Pre Test. El 41,0% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento en comparación al Pre Test. El 7,7% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados resaltan que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre la capacidad de adaptar las enseñanzas a las demandas del mercado laboral del siglo XXI. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden ser una herramienta efectiva para adaptar las enseñanzas y preparar a los estudiantes para las demandas cambiantes del mercado laboral actual. Sin embargo, es importante seguir evaluando y ajustando el enfoque de enseñanza con los simuladores de negocios para asegurar una alineación efectiva con las necesidades del mercado laboral.

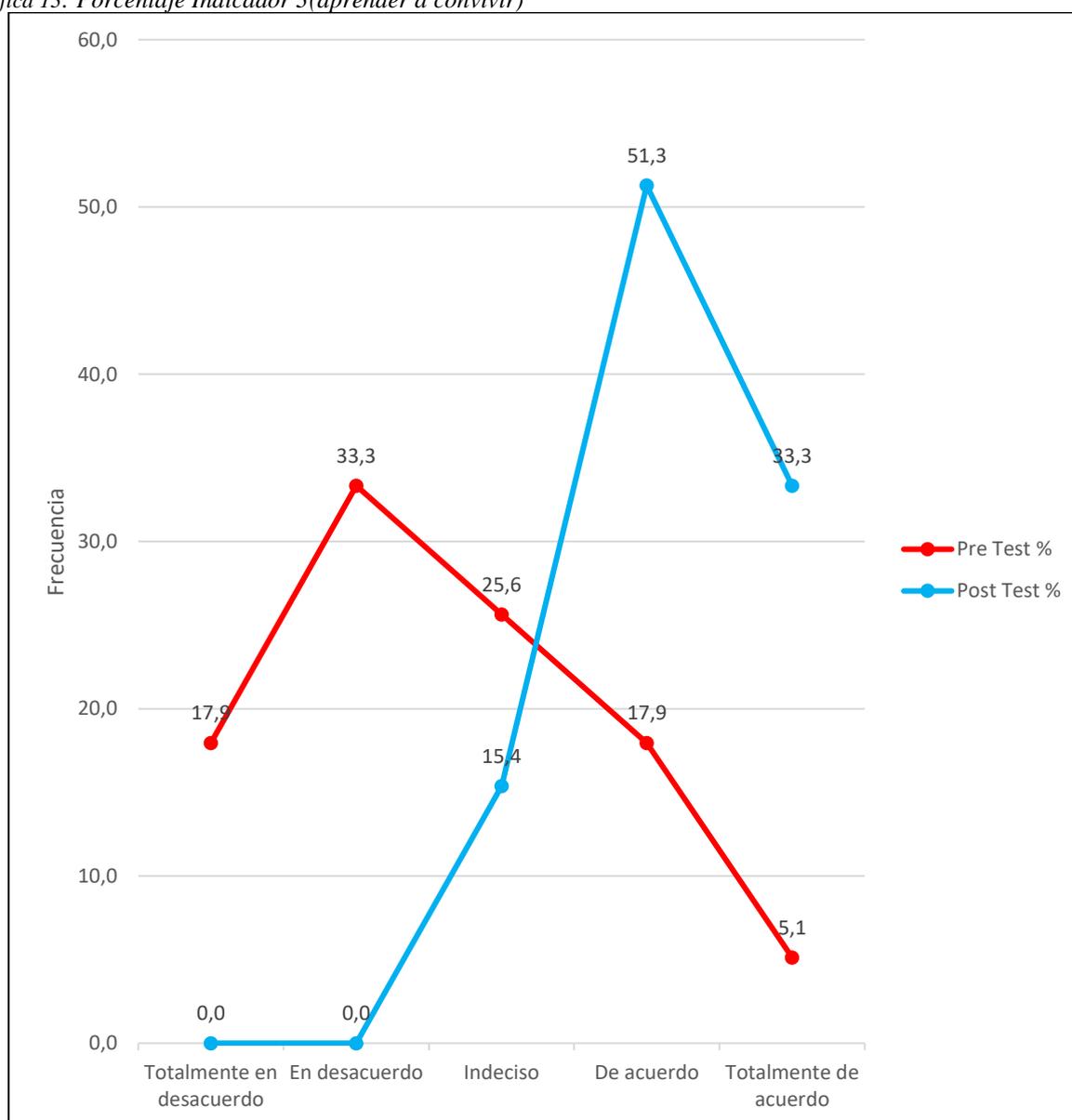
Tabla 15: Los simuladores de negocios permiten adquirir habilidades sociales suficientes para interactuar con todo tipo de personas

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	17,9	0,0	0,0
En desacuerdo	13	33,3	0,0	0,0
Indeciso	10	25,6	6	15,4
De acuerdo	7	17,9	20	51,3
Totalmente de acuerdo	2	5,1	13	33,3
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 13: Porcentaje Indicador 3(aprender a convivir)



Fuente: Tabla 15

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 17,9% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 33,3% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 25,6% de los participantes se mostraron indecisos. El 17,9% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 5,1% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 51,3% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento en comparación al Pre Test. El 33,3% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento en comparación al Pre Test. El 15,4% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados resaltan que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre la adquisición de habilidades sociales para interactuar con todo tipo de personas. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden ser una herramienta efectiva para desarrollar habilidades sociales y mejorar la capacidad de interactuar con personas de diferentes perfiles. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de continuar trabajando en el desarrollo de habilidades sociales a través de otras estrategias complementarias.

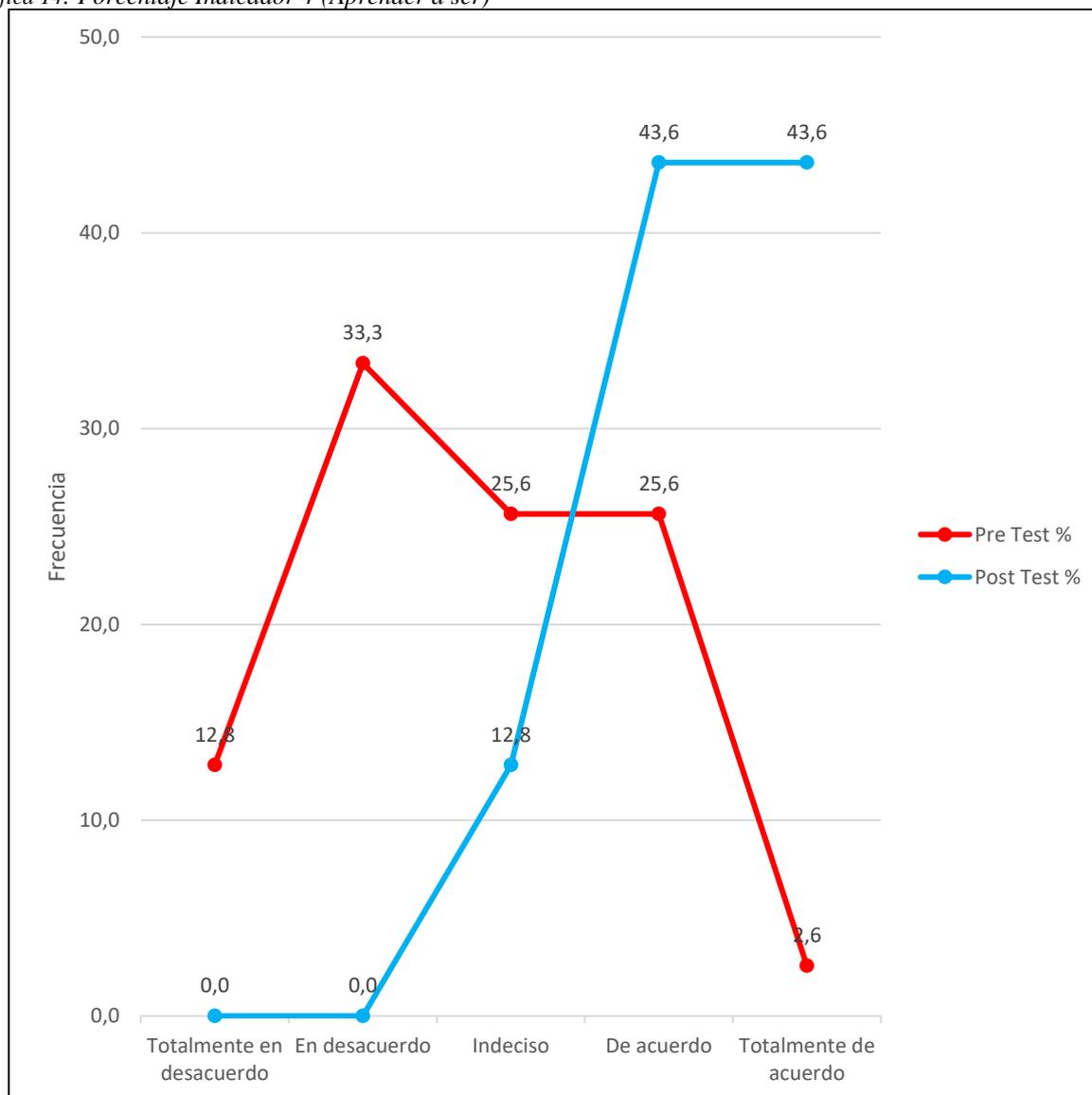
Tabla 16: Los simuladores de negocios potencian la capacidad de autonomía, juicio y responsabilidad.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	12,8	0,0	0,0
En desacuerdo	13	33,3	0,0	0,0
Indeciso	10	25,6	5	12,8
De acuerdo	10	25,6	17	43,6
Totalmente de acuerdo	1	2,6	17	43,6
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 14: Porcentaje Indicador 4 (Aprender a ser)



Fuente: Tabla 16

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 12,8% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 33,3% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 25,6% de los participantes se mostraron indecisos. El 25,6% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 2,6% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 43,6% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento en comparación al Pre Test. El 43,6% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento en comparación al Pre Test. El 12,8% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados resaltan que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre la capacidad de autonomía, juicio y responsabilidad. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden ser una herramienta efectiva para potenciar estas habilidades en los participantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de continuar trabajando en el desarrollo de estas capacidades a través de otras estrategias complementarias.

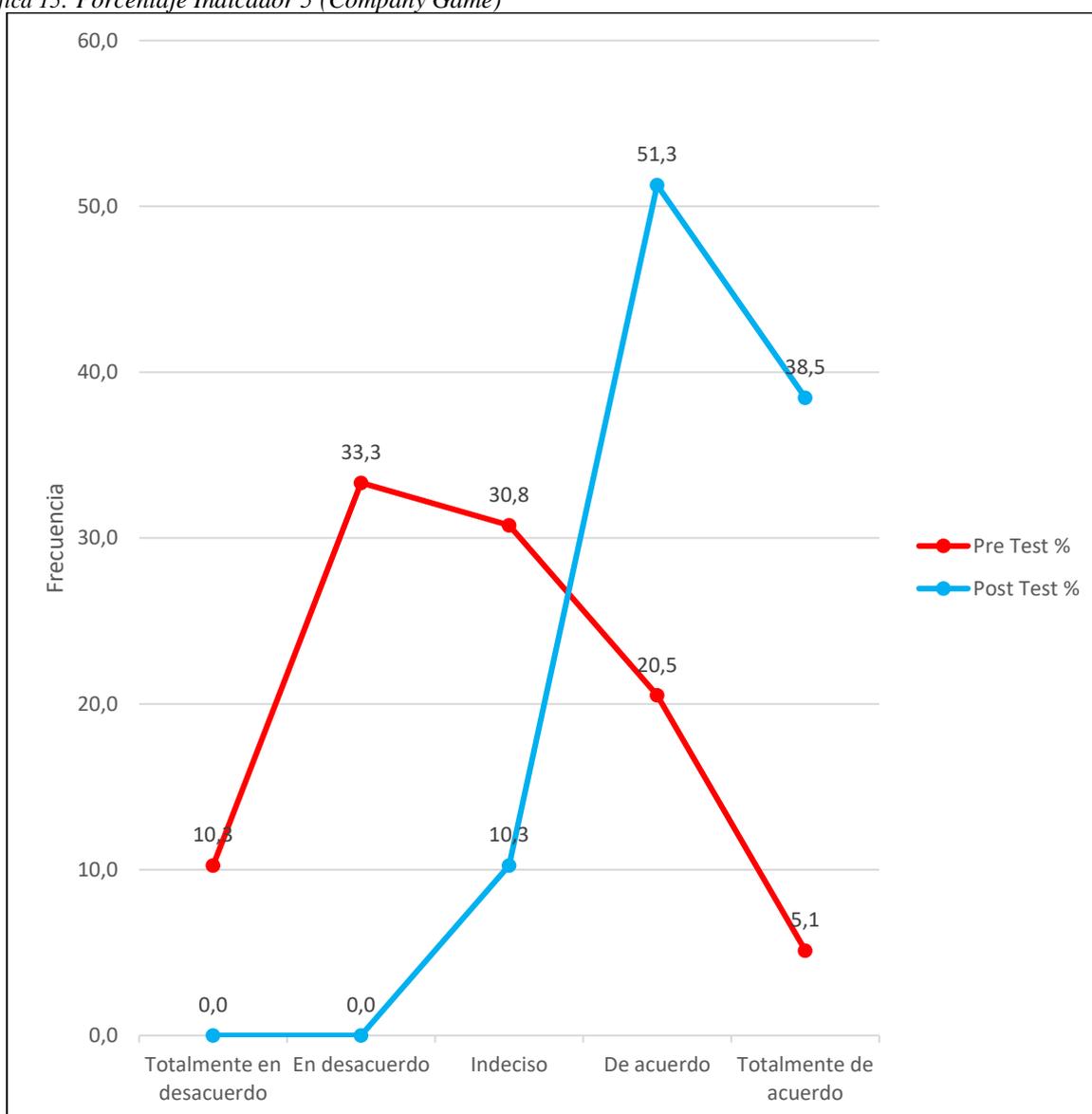
Tabla 17: CompanyGame posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	10,3	0,0	0,0
En desacuerdo	13	33,3	0,0	0,0
Indeciso	12	30,8	4	10,3
De acuerdo	8	20,5	20	51,3
Totalmente de acuerdo	2	5,1	15	38,5
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 15: Porcentaje Indicador 5 (Company Game)



Fuente: Tabla 17

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 10,3% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 33,3% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 30,8% de los participantes se mostraron indecisos. El 20,5% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 5,1% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con CompanyGame, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 51,3% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento en comparación al Pre Test. El 38,5% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento en comparación al Pre Test. El 10,3% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con CompanyGame ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre las características que hacen a la plataforma de simulación de negocios ideal para profesores y estudiantes. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que CompanyGame puede ser una opción favorable para profesores y estudiantes que buscan utilizar simuladores de negocios en su proceso de aprendizaje. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de brindar más información o claridad sobre las características específicas que hacen a CompanyGame la plataforma ideal.

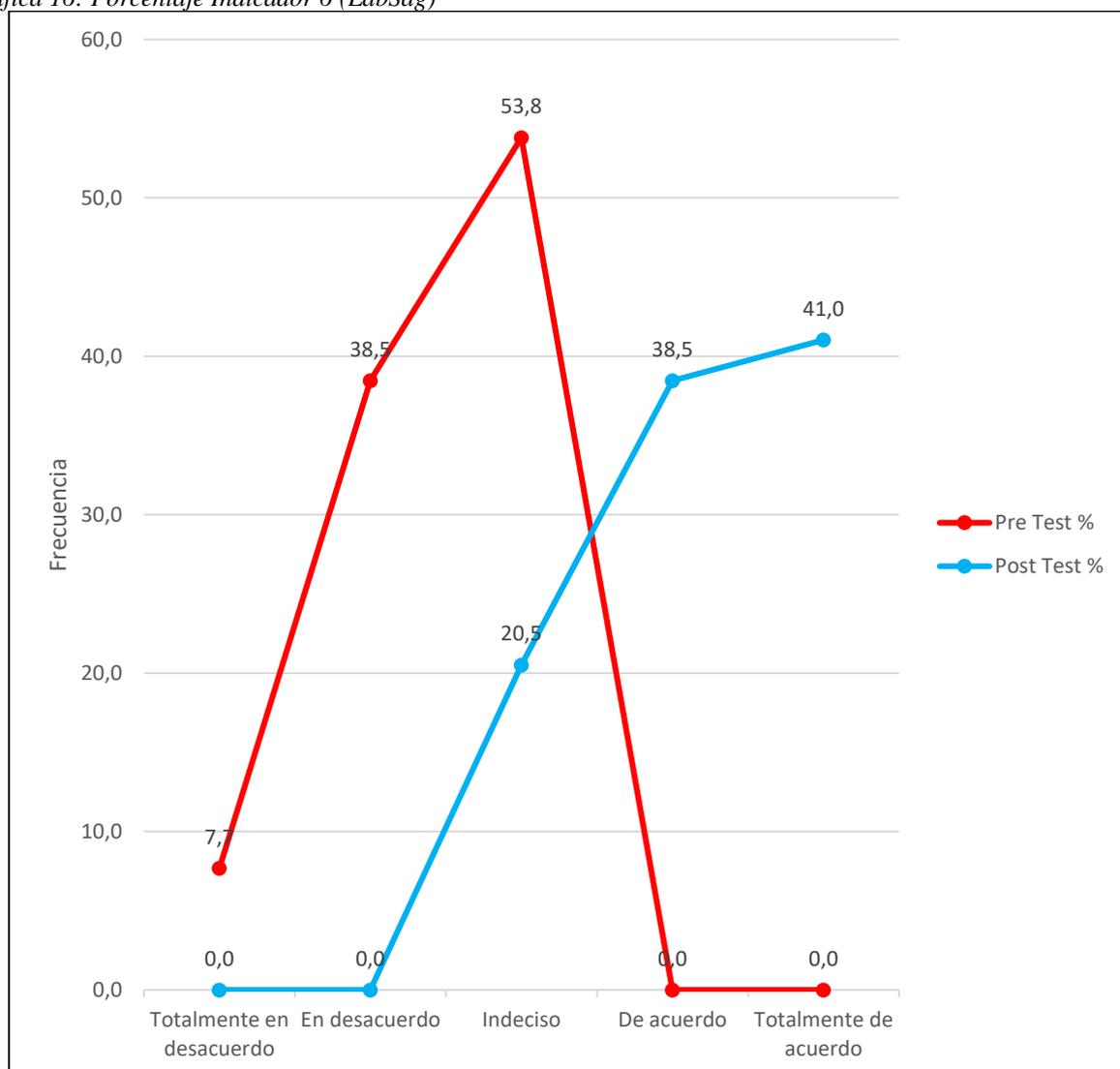
Tabla 18: LabSag posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	7,7	0,0	0,0
En desacuerdo	15	38,5	0,0	0,0
Indeciso	21	53,8	8	20,5
De acuerdo	0	0,0	15	38,5
Totalmente de acuerdo	0	0,0	16	41,0
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 16: Porcentaje Indicador 6 (LabSag)



Elaboración: El investigador.

Fuente: Tabla 18

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 7,7% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 38,5% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 53,8% de los participantes se mostraron indecisos. No hubo participantes que estuvieran de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con LabSag, se observa que no hubo cambios significativos en las respuestas. El 20,5% de los participantes indicaron estar indecisos, lo cual representa una disminución en comparación al Pre Test. El 38,5% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, mostrando un aumento en comparación al Pre Test. El 41% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento en comparación al Pre Test.

Estos resultados sugieren que la experiencia con LabSag no ha tenido un impacto significativo en la percepción de los participantes sobre las características que hacen a la plataforma de simulación de negocios ideal para profesores y estudiantes. Aunque se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación en el Post Test, sigue siendo una minoría en comparación a los que se mantienen indecisos o en desacuerdo.

Esto indica que LabSag podría necesitar mejoras o ajustes en sus características para cumplir con las expectativas de los participantes y ser considerada como la plataforma ideal. Es importante evaluar y tomar en cuenta los comentarios y opiniones de los participantes para identificar áreas de mejora y enfocarse en las opciones necesarios de la plataforma.

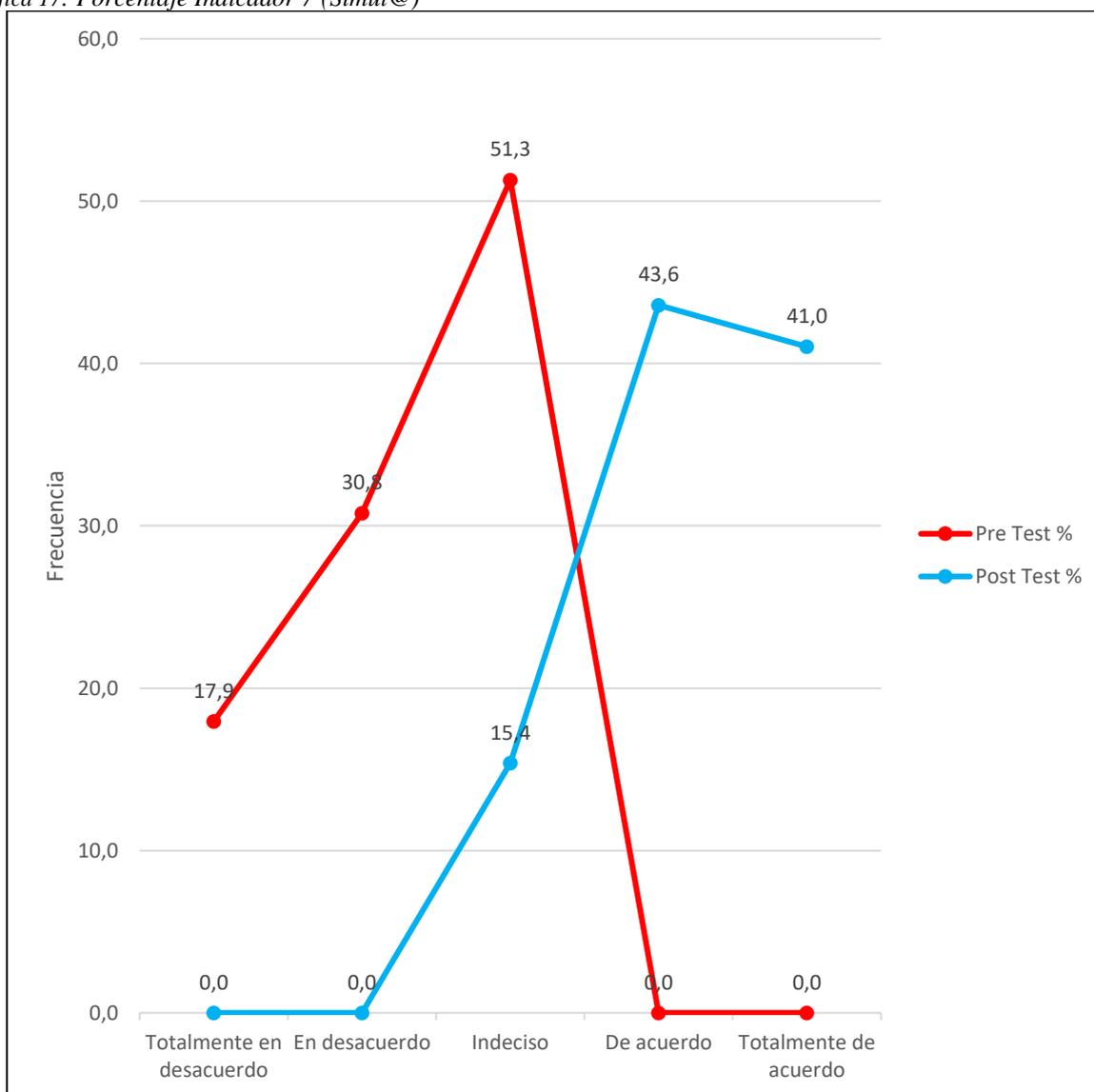
Tabla 19: Simul@ posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	17,9	0,0	0,0
En desacuerdo	12	30,8	0,0	0,0
Indeciso	20	51,3	6	15,4
De acuerdo	0	0,0	17	43,6
Totalmente de acuerdo	0	0,0	16	41,0
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 17: Porcentaje Indicador 7 (Simul@)



Fuente: Tabla 19

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 17,9% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 30,8% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 51,3% de los participantes se mostraron indecisos. No hubo participantes que estuvieran de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con Simul@, se observa que no hubo cambios significativos en las respuestas. El 15,4% de los participantes indicaron estar indecisos, lo cual representa una disminución en comparación al Pre Test. El 43,6% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, mostrando un aumento en comparación al Pre Test. El 41% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento en comparación al Pre Test.

Estos resultados sugieren que la experiencia con Simul@ no ha tenido un impacto significativo en la percepción de los participantes sobre las características que hacen a la plataforma de simulación de negocios ideal para profesores y estudiantes. Aunque se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación en el Post Test, sigue siendo una minoría en comparación a los que se mantienen indecisos o en desacuerdo.

Esto indica que Simul@ podría necesitar mejoras en sus características para cumplir con las expectativas de los participantes y ser considerada como la plataforma ideal. Es importante evaluar y tomar en cuenta los comentarios y opiniones de los participantes para identificar áreas de mejora y realizar las demostraciones necesarias en la plataforma.

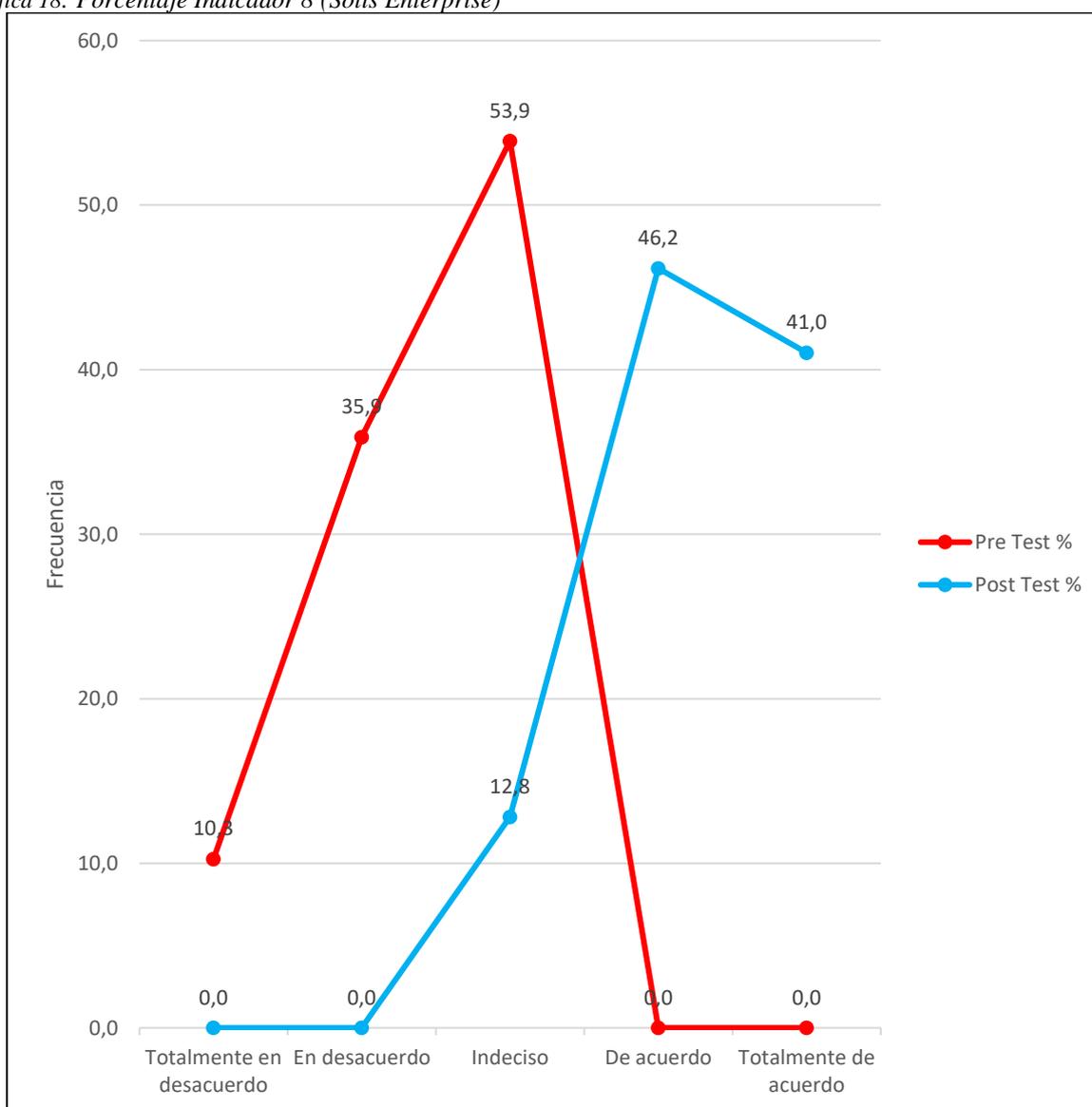
Tabla 20: Solís Enterprise posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	10,3	0,0	0,0
En desacuerdo	14	35,9	0,0	0,0
Indeciso	21	53,9	5	12,8
De acuerdo	0	0,0	18	46,2
Totalmente de acuerdo	0	0,0	16	41,0
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 18: Porcentaje Indicador 8 (Solís Enterprise)



Fuente: Tabla 20

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 10,3% de los participantes mostraron un rechazo total a la afirmación. El 35,9% de los participantes expresaron desacuerdo con la afirmación. El 53,9% de los participantes se mostraron indecisos o neutrales en su opinión.

En el Post Test: No se observaron cambios significativos en las respuestas después de la intervención o experiencia con Solís Enterprise. El 12,8% de los participantes se mantuvieron indecisos, lo que representa una disminución en comparación con el Pre Test. El 46,2% de los participantes expresaron acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento en comparación con el Pre Test. El 41% de los participantes manifestaron un acuerdo total con la afirmación, también mostrando un aumento en comparación con el Pre Test.

Estos resultados indican que la experiencia con Solís Enterprise ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre las características de la plataforma. Los participantes han reconocido su potencial y consideran que cumple con los requisitos necesarios para ser considerada como la plataforma ideal para profesores y estudiantes.

Esto sugiere que Solís Enterprise ha logrado proporcionar una experiencia satisfactoria y valiosa para los participantes, lo cual refuerza su posición como una herramienta efectiva para el aprendizaje y desarrollo en el campo de la creación de empresas.

Los resultados positivos del Post Test respaldan la implementación continua de Solís Enterprise como una plataforma de simulación de negocios en el contexto académico. Las características y recursos que ofrece Solís Enterprise permiten optimizar la experiencia de aprendizaje y desarrollo de habilidades empresariales.

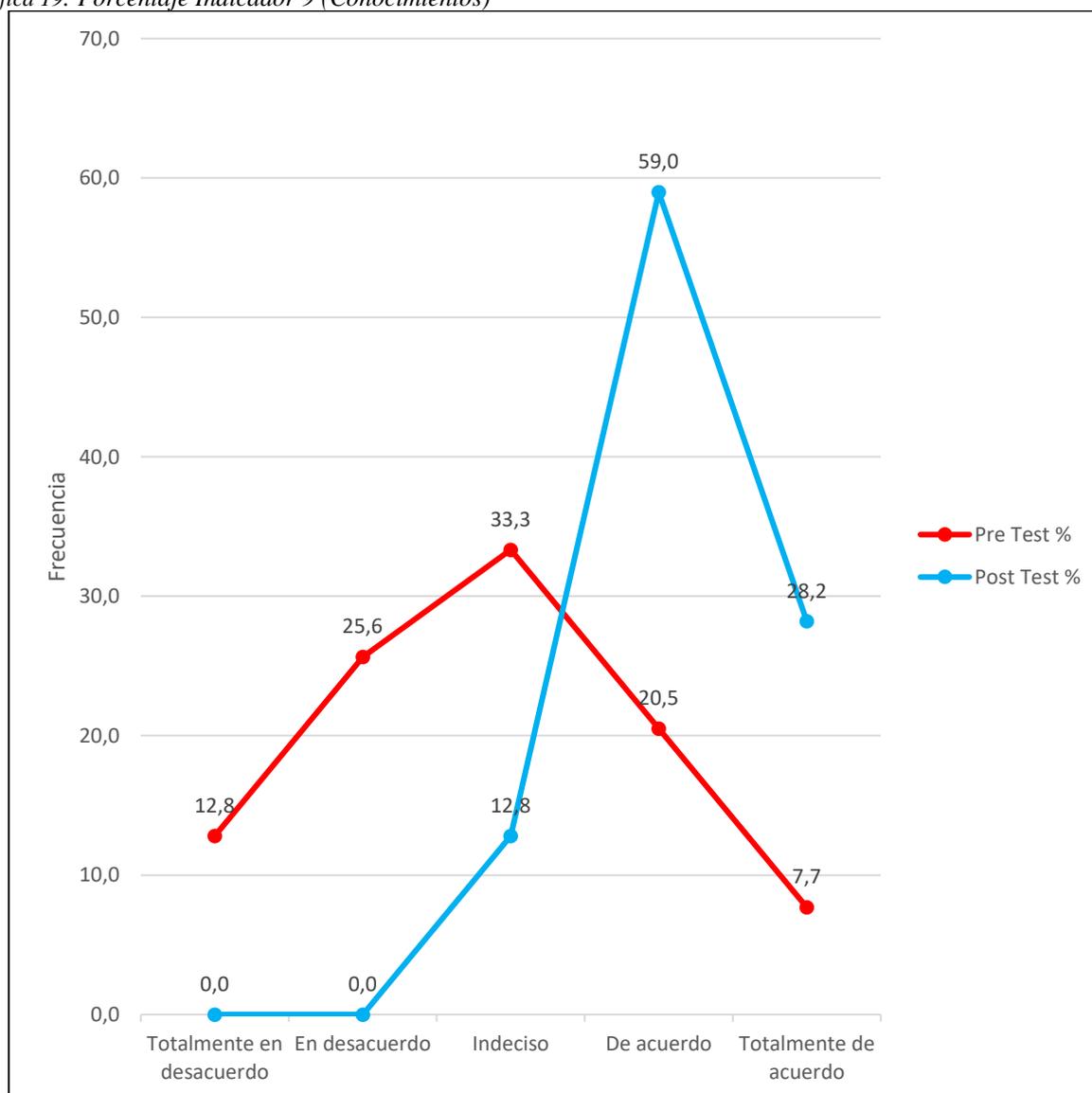
Tabla 21: Los simuladores de negocios ayudan al desarrollo de conocimientos para lograr el compromiso profesional

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	12,8	0,0	0,0
En desacuerdo	10	25,6	0,0	0,0
Indeciso	13	33,3	5	12,8
De acuerdo	8	20,5	23	59,0
Totalmente de acuerdo	3	7,7	11	28,2
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 19: Porcentaje Indicador 9 (Conocimientos)



Fuente: Tabla 21

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test, se observa que el 38,4% de los participantes estuvo en desacuerdo con la afirmación de que los simuladores de negocios ayudan al desarrollo de conocimientos para lograr el compromiso profesional. Además, un 33,3% de los participantes se mostró indeciso, y un 12,8% estuvo totalmente en desacuerdo. Por otro lado, un 20,5% estuvo de acuerdo y un 7,7% estuvo totalmente de acuerdo.

En el Post Test, se observa un cambio significativo en las respuestas de los participantes. El 59% de los participantes manifestó estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento considerable en comparación con el Pre Test. Además, un 28,2% de los participantes estuvo totalmente de acuerdo, lo cual también representa un incremento notable.

Estos resultados indican que la experiencia con los simuladores de negocios a cambiando sobre la percepción de los participantes sobre su capacidad para desarrollar conocimientos y comprometerse profesionalmente. Los participantes han pasado de tener una mayor proporción de respuestas negativas e indecisas en el Pre Test, a una mayor proporción de respuestas afirmativas en el Post Test.

En conclusión, los simuladores de negocios han demostrado su capacidad para ayudar en el desarrollo de conocimientos y fomentar el compromiso profesional. Los participantes han experimentado un cambio positivo en su percepción después de utilizar los simuladores, reconociendo cada vez más su valor y relevancia en su formación y desarrollo profesional.

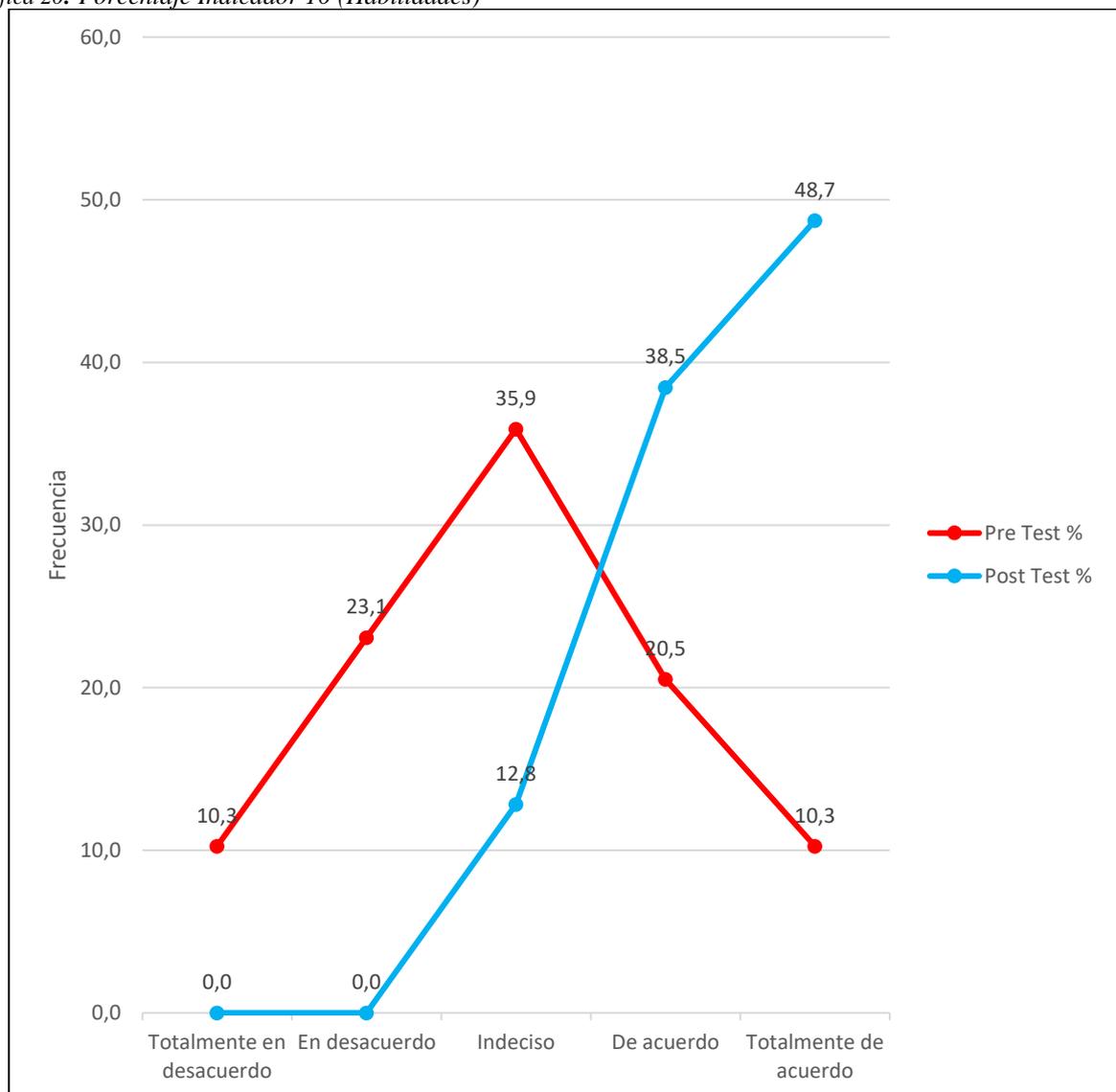
Tabla 22: Los simuladores de negocios contribuye al desarrollo de Habilidades como la comunicación, liderazgo, trabajo en equipo, toma de decisiones, etc. Que lo favorecen en su calidad de aprendizaje.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	10,3	0,0	0,0
En desacuerdo	9	23,1	0,0	0,0
Indeciso	14	35,9	5	12,8
De acuerdo	8	20,5	15	38,5
Totalmente de acuerdo	4	10,3	19	48,7
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 20: Porcentaje Indicador 10 (Habilidades)



Fuente: Tabla 22

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 10.3% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 23.1% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 35.9% de los participantes se mostraron indecisos. El 20.5% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 10.3% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 38.5% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento en comparación al Pre Test. El 48.7% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento significativo. El 12.8% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre su contribución al desarrollo de habilidades como la comunicación, liderazgo, trabajo en equipo, toma de decisiones, etc., que favorecen su calidad de aprendizaje. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden ser una herramienta efectiva para desarrollar habilidades clave en el contexto empresarial y mejorar la calidad del aprendizaje. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de brindar más información o demostrar de manera más clara los beneficios específicos de los simuladores de negocios en el desarrollo de habilidades.

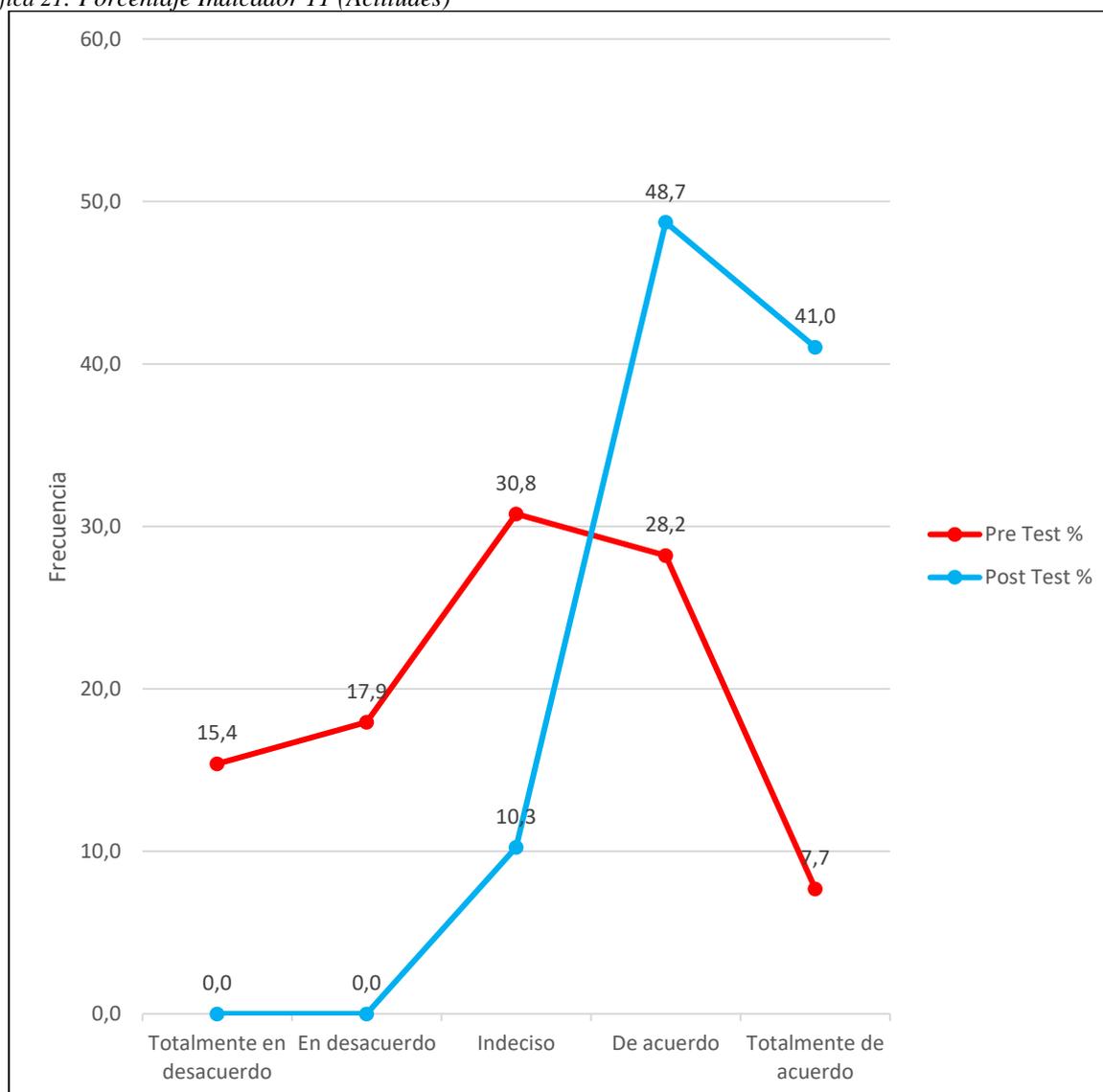
Tabla 23: Los simuladores de negocios propician el desarrollo de actitudes para asumir riesgos, aumentar su confianza, ser proactivos y resilientes para percibir las urgencias reales en la función gerencial.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	15,4	0,0	0,0
En desacuerdo	7	17,9	0,0	0,0
Indeciso	12	30,8	4	10,3
De acuerdo	11	28,2	19	48,7
Totalmente de acuerdo	3	7,7	16	41,0
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 21: Porcentaje Indicador 11 (Actitudes)



Fuente: Tabla 23

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 15.4% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 17.9% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 30.8% de los participantes se mostraron indecisos. El 28.2% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 7.7% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 48.7% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento considerable en comparación al Pre Test. El 41.0% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación. El 10.3% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre el desarrollo de actitudes para asumir riesgos, aumentar la confianza, ser proactivos y resilientes para percibir las urgencias reales en la función gerencial. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden ser una herramienta efectiva para fomentar actitudes y competencias necesarias en la función gerencial, como asumir riesgos, aumentar la confianza, ser proactivos y resilientes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de brindar más información o demostrar de manera más clara los beneficios específicos de los simuladores de negocios en el desarrollo de estas actitudes y competencias.

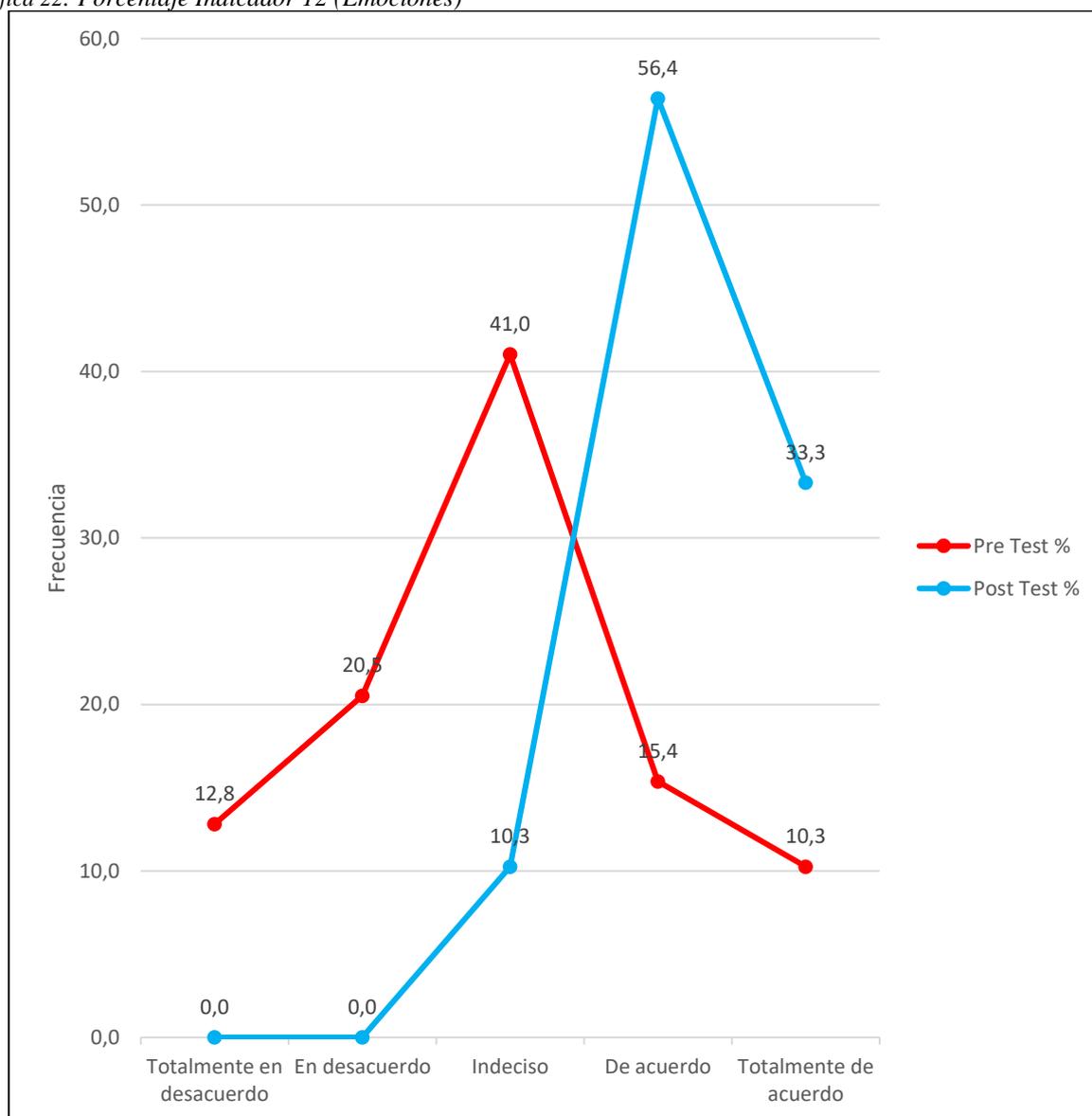
Tabla 24: Los simuladores de negocios contienen diversas actividades para establecer bienestar entre mis emociones.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	12,8	0,0	0,0
En desacuerdo	8	20,5	0,0	0,0
Indeciso	16	41,0	4	10,3
De acuerdo	6	15,4	22	56,4
Totalmente de acuerdo	4	10,3	13	33,3
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5º año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 22: Porcentaje Indicador 12 (Emociones)



Fuente: Tabla 24

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 12.8% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 20.5% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 41.0% de los participantes se mostraron indecisos. El 15.4% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 10.3% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 56.4% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento considerable en comparación al Pre Test. El 33.3% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento significativo. El 10.3% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre la presencia de diversas actividades que establecen bienestar entre sus emociones. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden proporcionar actividades que contribuyan al bienestar emocional de los participantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de brindar más información o ejemplos concretos sobre las actividades específicas que promueven el bienestar emocional en los simuladores de negocios.

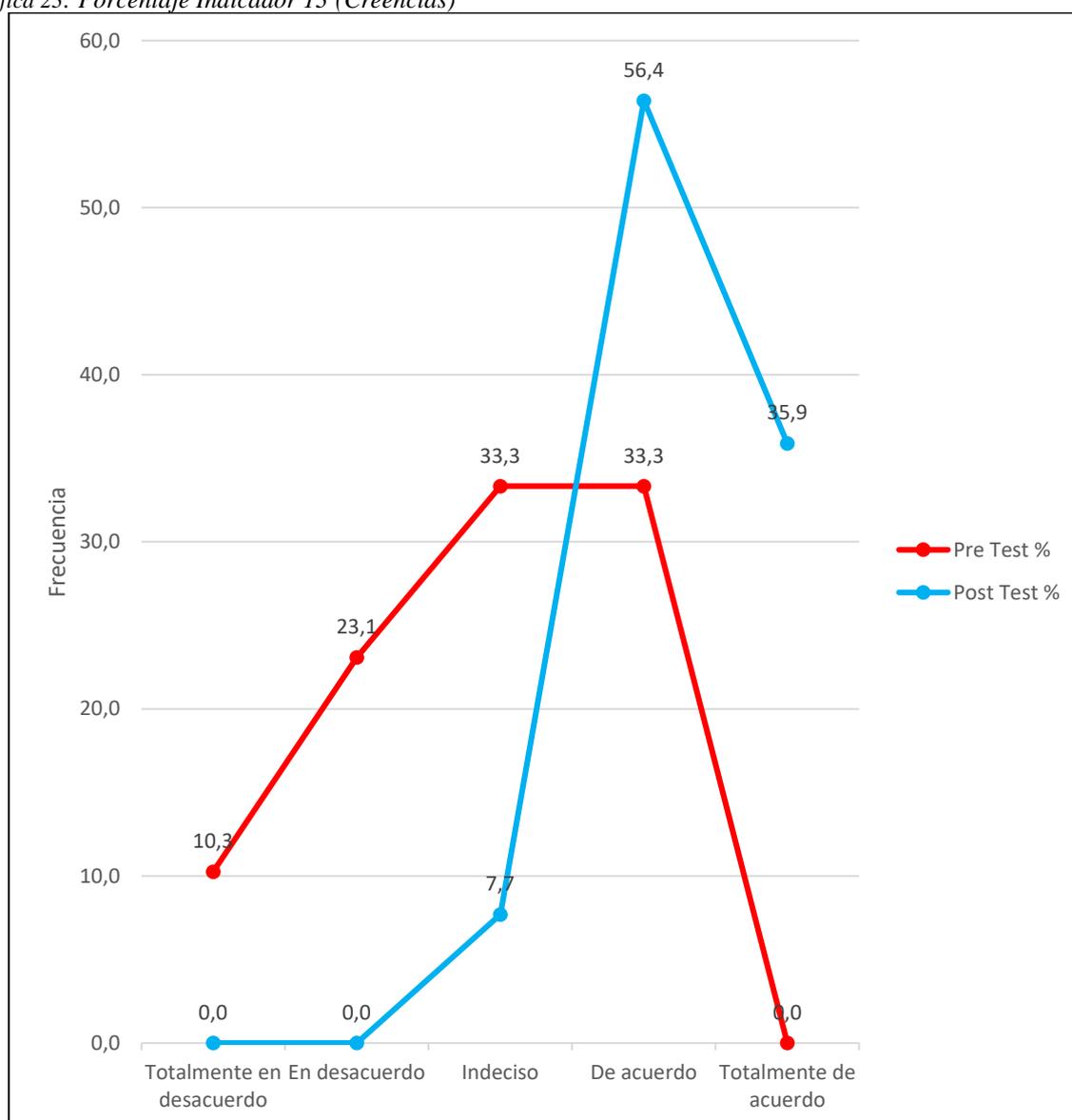
Tabla 25: Los simuladores de negocios tienen información adecuada a mis creencias sobre las tareas a realizar en cada actividad.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	10,3	0,0	0,0
En desacuerdo	9	23,1	0,0	0,0
Indeciso	13	33,3	3	7,7
De acuerdo	13	33,3	22	56,4
Totalmente de acuerdo	0	0,0	14	35,9
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 23: Porcentaje Indicador 13 (Creencias)



Fuente: Tabla 25

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 10.3% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 23.1% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 33.3% de los participantes se mostraron indecisos. El 33.3% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. No hubo participantes que indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 56.4% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento considerable en comparación al Pre Test. El 35.9% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, mostrando un aumento significativo. El 7.7% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre la adecuación de la información a sus creencias sobre las tareas a realizar en cada actividad. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios proporcionan información que se alinea con las creencias de los participantes sobre las tareas a realizar en cada actividad. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de brindar más claridad o información adicional para satisfacer plenamente sus creencias.

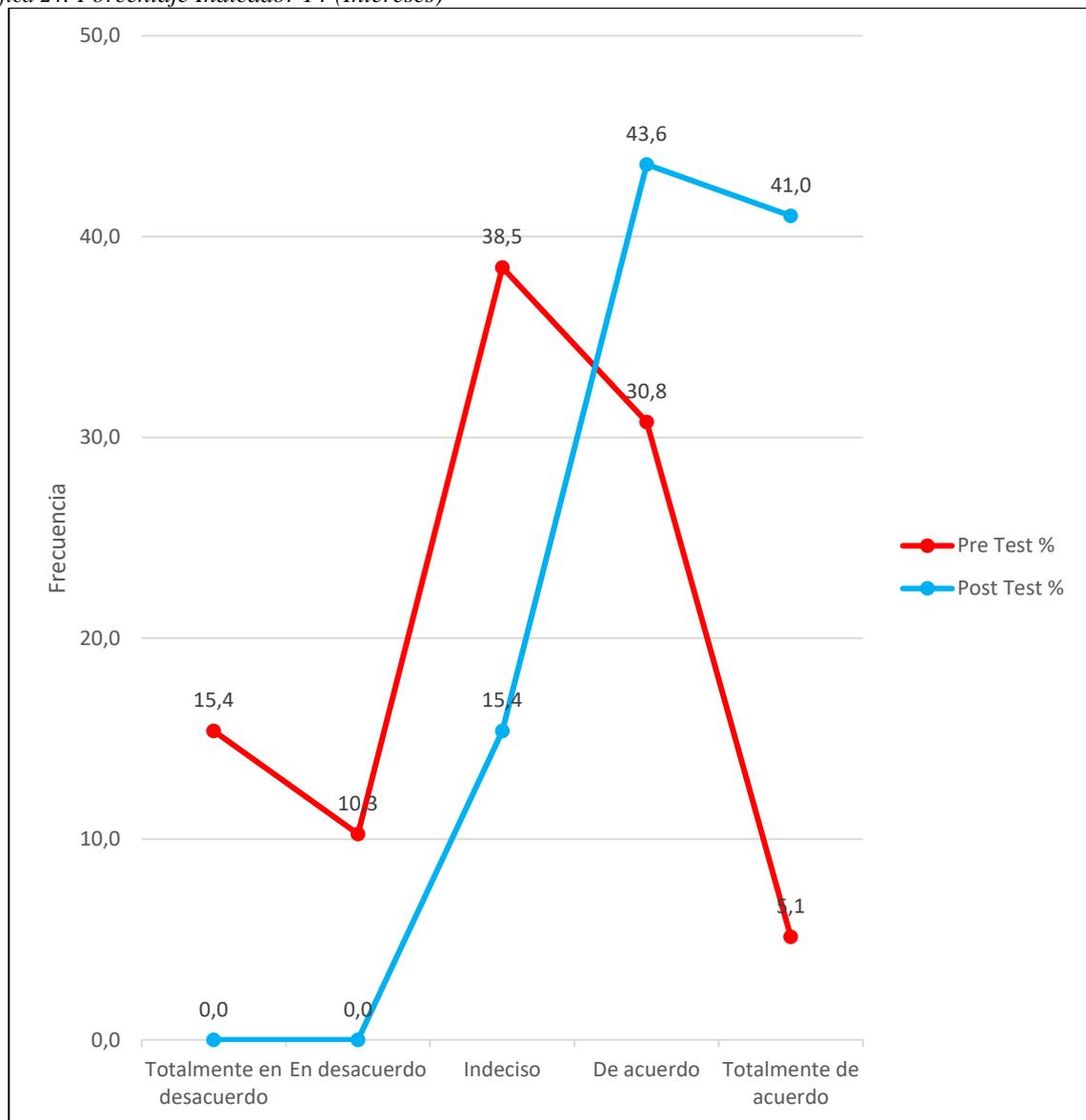
Tabla 26: Los simuladores permiten sentir interés del curso al momento de estar aprendiendo

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	15,4	0,0	0,0
En desacuerdo	4	10,3	0,0	0,0
Indeciso	15	38,5	6	15,4
De acuerdo	12	30,8	17	43,6
Totalmente de acuerdo	2	5,1	16	41,0
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 24: Porcentaje Indicador 14 (Intereses)



Fuente: Tabla 26

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 15,4% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 10,3% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 38,5% de los participantes se mostraron indecisos. El 30,8% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 5,1% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 43,6% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento en comparación al Pre Test. El 41,0% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento significativo en comparación al Pre Test. El 15,4% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en el interés que los participantes sienten durante el curso de aprendizaje. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden generar interés y motivación en los participantes durante el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de explorar y abordar sus inquietudes específicas para fomentar un mayor interés.

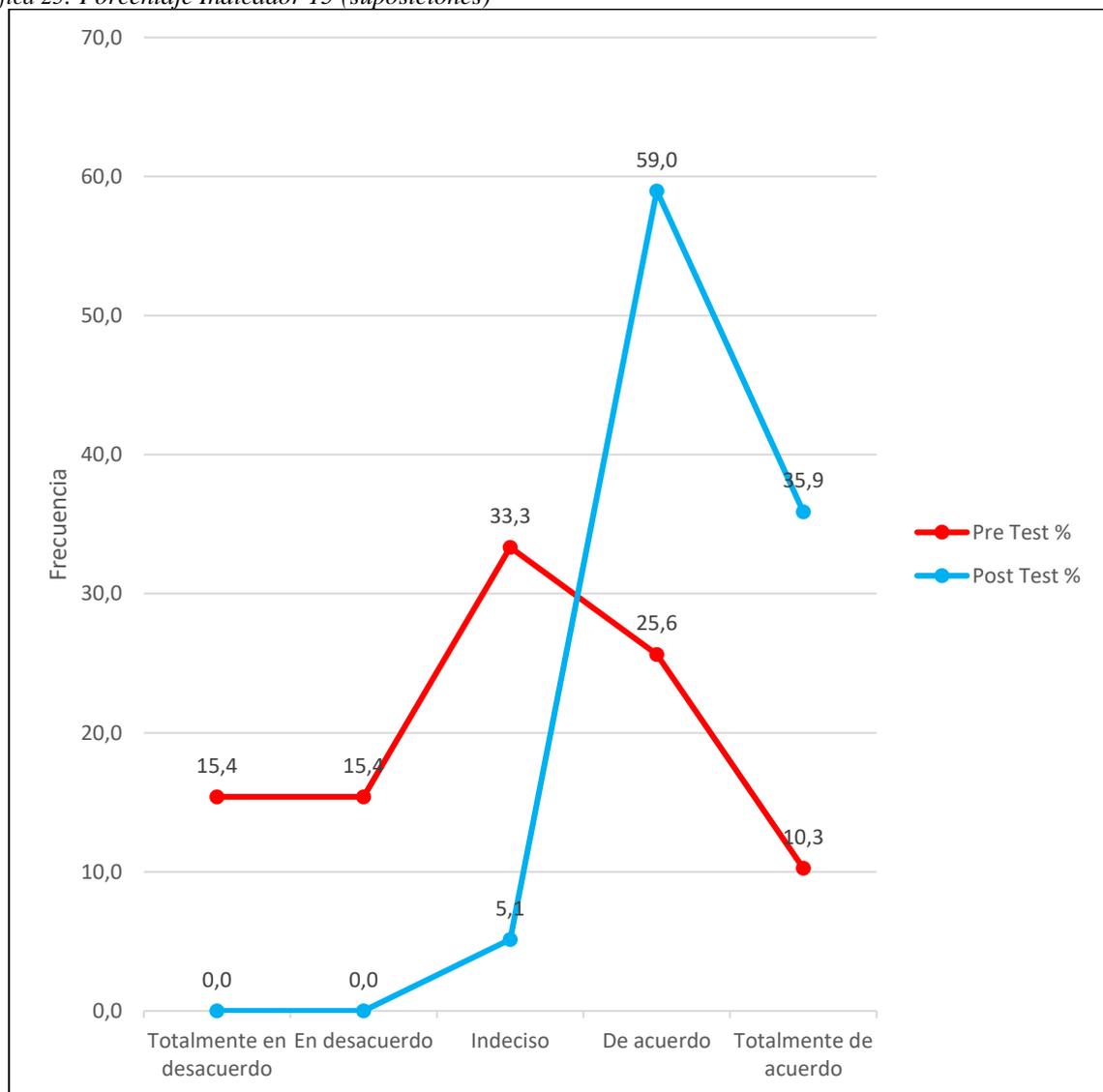
Tabla 27: Los simuladores de negocios tienen conceptos y procedimientos en suposición con los objetivos prioritarios del curso para promover el aprendizaje.

	Pre Test %		Post Test %	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	15,4	0,0	0,0
En desacuerdo	6	15,4	0,0	0,0
Indeciso	13	33,3	2	5,1
De acuerdo	10	25,6	23	59,0
Totalmente de acuerdo	4	10,3	14	35,9
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Gráfica 25: Porcentaje Indicador 15 (suposiciones)



Fuente: Tabla 27

Elaboración: El investigador.

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 15,4% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 15,4% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 33,3% de los participantes se mostraron indecisos. El 25,6% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 10,3% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 59,0% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento considerable en comparación al Pre Test. El 35,9% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento significativo en comparación al Pre Test. El 5,1% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre la alineación de los conceptos y procedimientos con los objetivos prioritarios del curso. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden ser una herramienta efectiva para promover el aprendizaje al tener conceptos y procedimientos que se alinean con los objetivos prioritarios del curso. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de proporcionar más claridad o información adicional sobre la conexión entre los simuladores y los objetivos del curso.

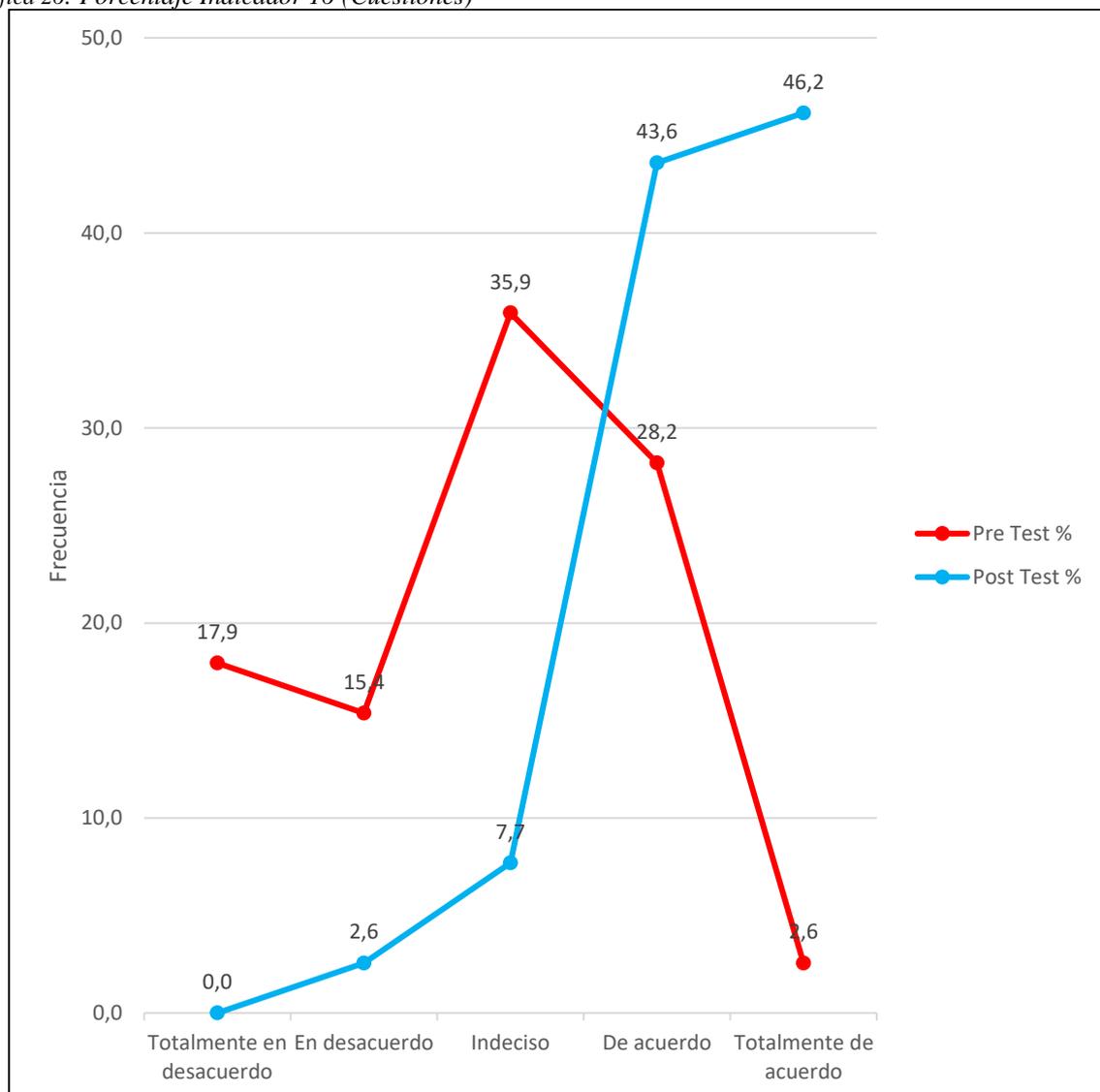
Tabla 28: Incluye preguntas a la hora de plantear y dinamizar las cuestiones de las tareas a realizar.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	17,9	0,0	0,0
En desacuerdo	6	15,4	1	2,6
Indeciso	14	35,9	3	7,7
De acuerdo	11	28,2	17	43,6
Totalmente de acuerdo	1	2,6	18	46,2
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador

Gráfica 26: Porcentaje Indicador 16 (Cuestiones)



Fuente: Tabla 28

Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 17,9% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 15,4% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 35,9% de los participantes se mostraron indecisos. El 28,2% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 2,6% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 43,6% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento considerable en comparación al Pre Test. El 46,2% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento significativo en comparación al Pre Test. El 7,7% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre la inclusión de preguntas a la hora de plantear y dinamizar las cuestiones de las tareas a realizar. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden ser una herramienta efectiva para incluir preguntas y dinamizar las tareas a realizar, lo cual puede promover un mayor compromiso y participación de los estudiantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de brindar más claridad o ejemplos concretos sobre cómo se pueden plantear y dinamizar las cuestiones de las tareas.

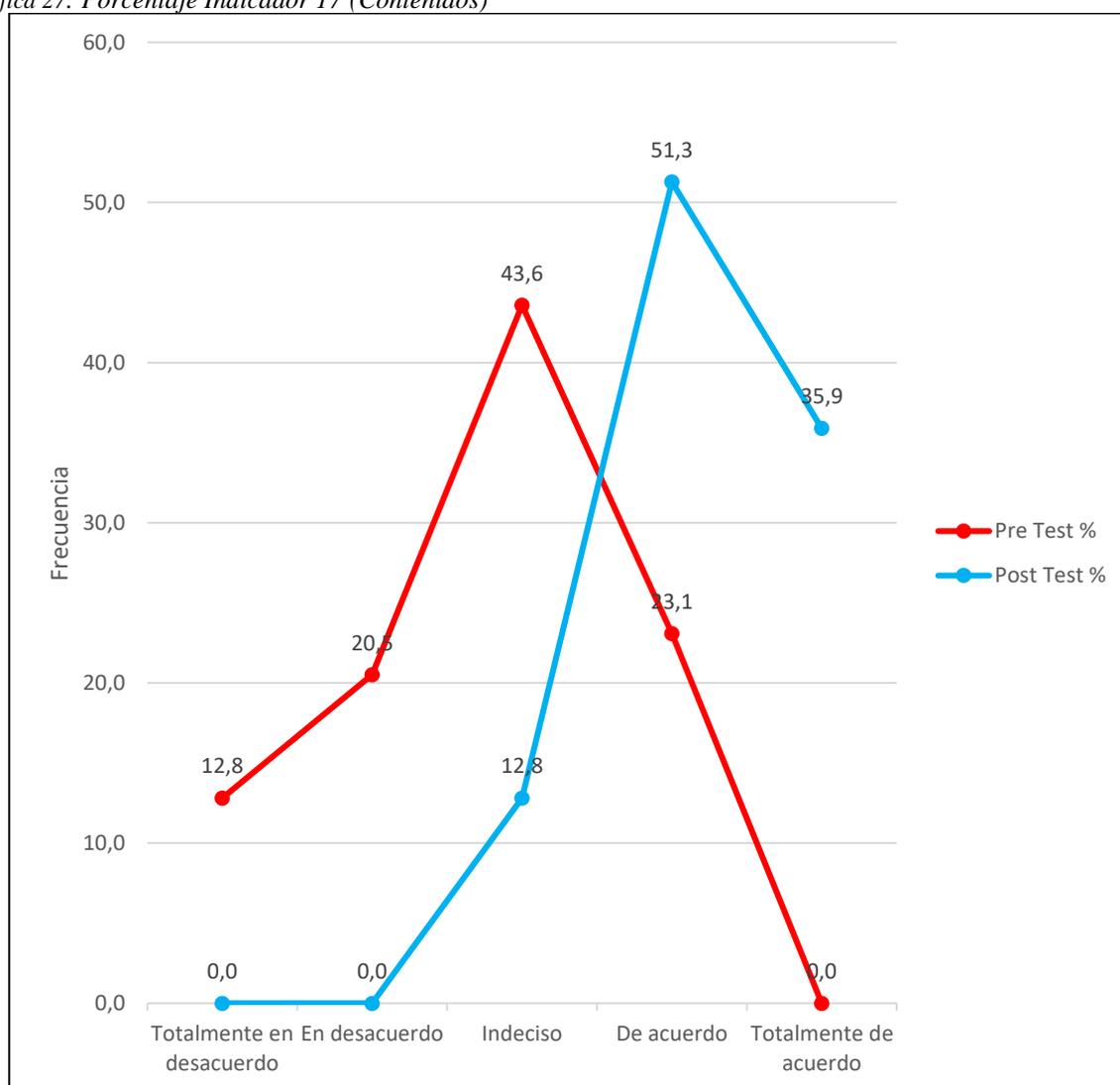
Tabla 29: Los simuladores de negocios promueven el contraste de informaciones procedentes de distintas fuentes de información, para poner a prueba su validez y relevancia con el curso.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	12,8	0,0	0,0
En desacuerdo	8	20,5	0,0	0,0
Indeciso	17	43,6	5	12,8
De acuerdo	9	23,1	20	51,3
Totalmente de acuerdo	0	0,0	14	35,9
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador

Gráfica 27: Porcentaje Indicador 17 (Contenidos)



Fuente: Tabla 29

Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 12,8% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 20,5% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 43,6% de los participantes se mostraron indecisos. El 23,1% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. No hubo participantes que indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 51,3% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento considerable en comparación al Pre Test. El 35,9% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento significativo en comparación al Pre Test. El 12,8% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la percepción de los participantes sobre la promoción del contraste de informaciones procedentes de distintas fuentes de información. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden ser una herramienta efectiva para fomentar el contraste y la validación de la información en el contexto del curso. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de brindar más ejemplos o actividades prácticas que ayuden a poner a prueba la validez y relevancia de la información.

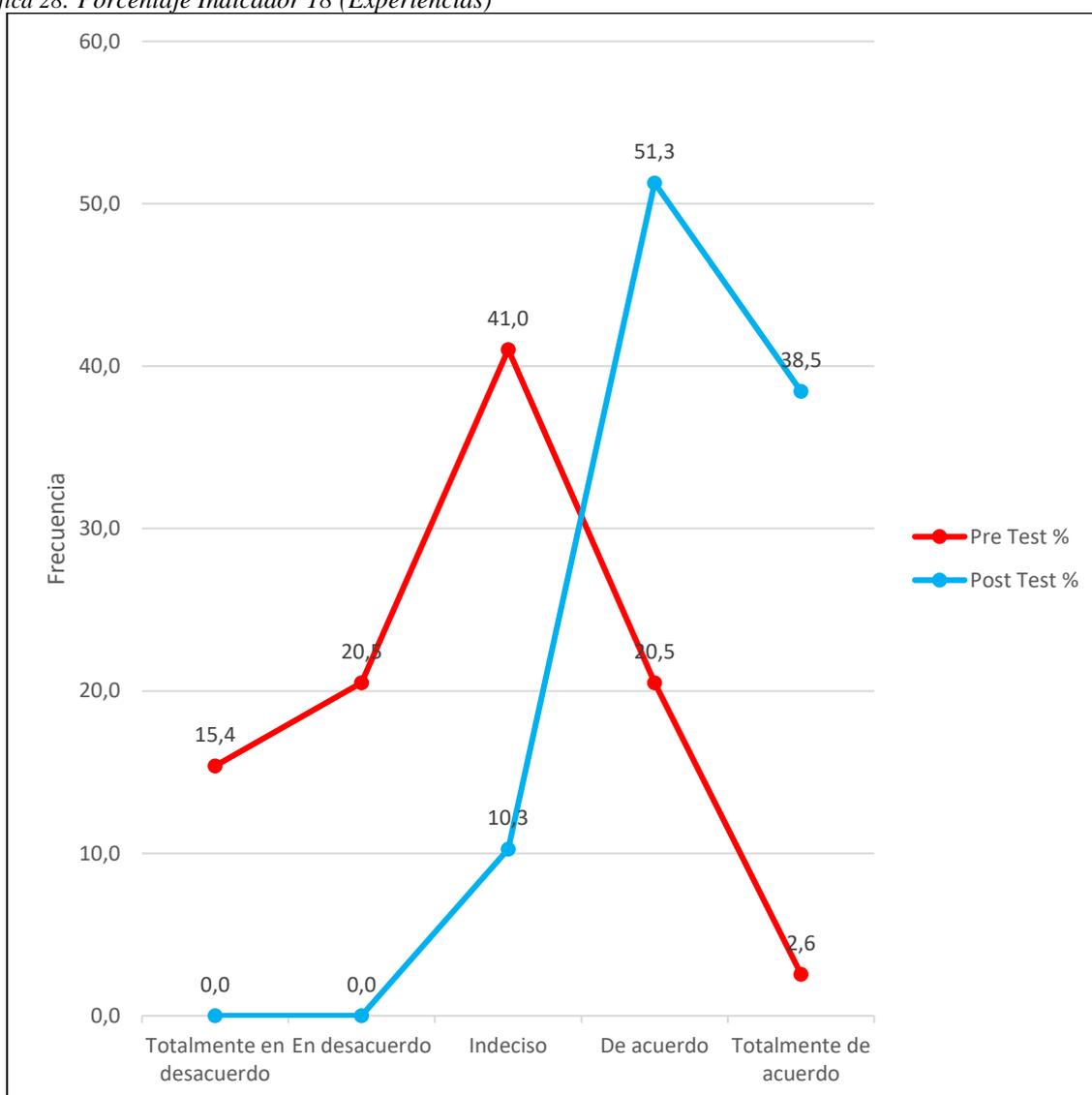
Tabla 30: Los simuladores de negocios promueven la reflexión sobre mis experiencias personales anteriores al plantear una nueva experiencia en el curso.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	15,4	0,0	0,0
En desacuerdo	8	20,5	0,0	0,0
Indeciso	16	41,0	4	10,3
De acuerdo	8	20,5	20	51,3
Totalmente de acuerdo	1	2,6	15	38,5
Total	39	100,0	39	100,0

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador

Gráfica 28: Porcentaje Indicador 18 (Experiencias)



Fuente: Tabla 30

Elaboración: El investigador

Análisis e Interpretación:

En el Pre Test: El 15,4% de los participantes indicaron estar totalmente en desacuerdo con la afirmación. El 20,5% de los participantes indicaron estar en desacuerdo con la afirmación. El 41,0% de los participantes se mostraron indecisos. El 20,5% de los participantes estuvieron de acuerdo con la afirmación. El 2,6% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación.

En el Post Test: Después de la intervención o experiencia con los simuladores de negocios, se observa un cambio significativo en las respuestas. El 51,3% de los participantes indicaron estar de acuerdo con la afirmación, lo cual representa un aumento considerable en comparación al Pre Test. El 38,5% de los participantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación, también mostrando un aumento significativo en comparación al Pre Test. El 10,3% de los participantes se mantuvieron indecisos después de la intervención.

Estos resultados sugieren que la experiencia con los simuladores de negocios ha tenido un impacto positivo en la promoción de la reflexión sobre las experiencias personales anteriores al plantear nuevas experiencias en el curso. Se observa un aumento en el porcentaje de participantes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación después de la intervención.

Esto respalda la idea de que los simuladores de negocios pueden ser una herramienta efectiva para fomentar la reflexión y la conexión con las experiencias personales previas. Sin embargo, es importante tener en cuenta que algunos participantes aún se mantienen indecisos después de la intervención, lo que podría indicar la necesidad de proporcionar más orientación o ejemplos para facilitar la reflexión sobre las experiencias pasadas.

4.3. Prueba de hipótesis

Se utilizó la prueba t de Student para muestras relacionadas, esta se utiliza cuando se desea evaluar si hay efecto significativo entre dos medidas tomadas en el mismo grupo de individuos o unidades de estudio. También se conoce como la prueba t de Student para muestras pareadas o emparejadas. En este tipo de prueba, se recopilan dos conjuntos de datos relacionados entre sí, como mediciones antes y después de una intervención, o mediciones realizadas en dos condiciones diferentes en el mismo grupo de individuos. El objetivo es determinar si hay un efecto significativo entre las dos medidas. (Shier y Rosie, 2004.)

Para realizar la prueba, se plantean la hipótesis nula (H_0) y alternativa (H_a) correspondientes. La hipótesis nula establece que no hay efecto significativo entre las dos medidas, mientras que la hipótesis alternativa indica que existe un efecto significativo.

La decisión de aceptar o rechazar la hipótesis nula se basa en el valor de probabilidad (p-value) obtenido. Si el p-value es menor que un nivel de significancia predefinido (como 0.05), se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe un efecto significativo entre las medidas. Si el p-value es mayor que el nivel de significancia, se acepta la hipótesis nula y se concluye que no hay un efecto significativo.

Planteamos las hipótesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Nivel de significancia

alfa 0.05

Prueba estadística

Prueba t de Student para muestras relacionadas

Criterio de decisión

Si $p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_a

Si $p < 0.05$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a

Hipótesis General

HI: H1: El simulador de negocio influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

HO: El simulador de negocio no influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

Tabla 10: Prueba de muestras emparejadas de la hipótesis general

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Pre - Post	-26,949	17,770	2,846	-32,709	-21,188	-9,471	38	,000

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5º año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Según los resultados obtenidos en la tabla N° 31, se observó que $p=0,000 < 0.05$, por lo tanto, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1 , es decir las medias entre el pre y post test son significativamente diferentes.

Estos hallazgos respaldan la hipótesis general (HI) planteada, que postulaba que el simulador de negocio influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes. Por lo tanto, se puede concluir que hay evidencia significativa para afirmar que el simulador de negocio tiene un efecto positivo en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

Como resultado, se rechaza la hipótesis nula (H_0) que sostenía que no existe influencia significativa del simulador de negocio en la percepción del aprendizaje.

Hipótesis Específico

HE1: La educación del tercer milenio influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

H01: La educación del tercer milenio no influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

Tabla 11: Prueba de muestras emparejadas de la hipótesis específica uno

Par	Pre-Post	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
1		-16,462	11,090	1,776	-20,057	-12,867	-9,270	38	,000

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5º año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Según la tabla nº 32, al comparar el valor de significancia con el nivel de significancia establecido (0.05), se observa que $p=0.000$ es menor que 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H01) y se acepta la hipótesis de investigación (HE1). Esto indica que existe evidencia significativa para afirmar que la educación del tercer milenio tiene un impacto positivo en la percepción del aprendizaje en los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas.

Por lo tanto, los resultados respaldan la hipótesis específica uno planteada en la investigación. La educación del tercer milenio ha demostrado tener influencia en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022. Estos hallazgos son importantes para comprender el efecto beneficioso de la educación del tercer milenio en el contexto específico de esta carrera y podrían tener implicaciones relevantes para la mejora de los procesos educativos.

HE2: Las TICs (Tecnologías de Información y Comunicaciones) influyen positivamente en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022

H02: Las TICs (Tecnologías de Información y Comunicaciones) no influyen positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

Tabla 12: Prueba de muestras emparejadas de la hipótesis específica dos

		Prueba de muestras emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas				95% de intervalo de confianza de la diferencia				
Par 1	pre - post	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior				
		-16,231	11,428	1,830	-19,935	-12,526	-8,869	38	,000	

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Según la tabla N° 32, al comparar el valor de significancia ($p=0.000$) con el nivel de significancia establecido (0.05), se concluye que $p=0.000$ es menor que 0.05 . Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula ($H02$) y se acepta la hipótesis de investigación ($HE2$). Estos resultados indican que existen evidencias significativas que respaldan la influencia positiva de las TICs en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas.

En resumen, los hallazgos obtenidos en la prueba de muestras emparejadas respaldan la hipótesis específica dos planteada en la investigación. Las TICs tienen una influencia positiva en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022. Estos resultados son relevantes para comprender el impacto beneficioso de las TICs en el contexto educativo de la carrera y pueden tener implicaciones importantes para el diseño y la implementación de estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en las TICs.

HE3: Las competencias emprendedoras influyen positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

H03: Las competencias emprendedoras no influyen positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

Tabla 13: Prueba de muestras emparejadas de la hipótesis específica tres

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
Par	pre - post	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
1		-13,84615	11,21451	1,79576	-17,48148	-10,21083	-7,710	38	,000

Fuente: Resultados de la encuesta pre y post test aplicada a los alumnos de 5° año turno tarde.

Elaboración: El investigador.

Según la tabla N° 34, al comparar el valor de significancia ($p=0.000$) con el nivel de significancia establecido (0.05), se concluye que $p=0.000$ es menor que 0.05 . Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula ($H03$) y se acepta la hipótesis de investigación ($HE3$). Estos resultados indican que existen evidencias significativas que respaldan el desarrollo positivo de las competencias emprendedoras en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas.

En resumen, los hallazgos obtenidos en la prueba de muestras emparejadas respaldan la hipótesis específica tres, planteada en la investigación. Las competencias emprendedoras tienen una influencia positiva en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022. Estos resultados son relevantes para comprender la importancia de promover y desarrollar competencias emprendedoras en el ámbito educativo y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

La discusión con los objetivos de la investigación tiene como propósito analizar de qué manera el simulador de negocio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

En primer lugar, los resultados obtenidos a través de la prueba de muestras emparejadas revelan que existe una diferencia significativa en la percepción del aprendizaje entre el pre test y el post test. El valor de significancia ($p=0.000$), lo que indica que los estudiantes experimentaron un cambio en su percepción del aprendizaje después de utilizar el simulador de negocio. Este resultado respalda la hipótesis general planteada, la cual afirmaba que el simulador de negocio influye positivamente en la percepción del aprendizaje.

Esta discusión respalda los objetivos planteados en la investigación, ya que se logró analizar de manera precisa y detallada cómo el simulador de negocio influye en la percepción del aprendizaje de los estudiantes. Los resultados obtenidos sugieren que la utilización de esta herramienta educativa puede mejorar la forma en que los estudiantes perciben y asimilan los conocimientos adquiridos en el ámbito de la administración.

Respecto a los antecedentes tenemos a Díaz y Márquez (2016) su tesis "La incidencia de los simuladores de negocios y su relación con la toma de decisiones" en comparación a la investigación sobre la influencia del simulador de negocios en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022 abordan aspectos similares, pero con enfoques diferentes.

Mientras que la tesis de Díaz y Márquez se centra en el impacto de los simuladores de negocios en macro-competencias específicas, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y el análisis de información para la toma de decisiones, la presente investigación se

enfoca en la influencia general del simulador de negocios en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Ciencias Administrativas.

Es importante considerar que los hallazgos de ambos estudios pueden ser complementarios y enriquecer nuestra comprensión sobre el uso de simuladores de negocios en el ámbito educativo. Por un lado, los resultados de la tesis de Díaz y Márquez resaltan la relevancia de los simuladores en el desarrollo de habilidades específicas en grupos pequeños. Por otro lado, la presente investigación busca analizar aspectos como la satisfacción del estudiante, la motivación y el impacto en su aprendizaje.

El artículo de Benítez, Botero y Alonso (2017) “Simuladores de negocios para el programa de Marketing como herramienta de aprendizaje y construcción de habilidades gerenciales.” destaca los beneficios de los simuladores de negocios como herramientas para el aprendizaje y la construcción de habilidades gerenciales. Según el estudio, estos simuladores permiten fomentar el interés de los estudiantes, afianzar sus conocimientos y ampliar su aplicación práctica, lo cual motiva el aprendizaje en su máxima extensión. Además, se menciona que los simuladores de negocios promueven el desarrollo del aprendizaje y el incremento de las habilidades gerenciales, lo cual es importante para el ejercicio laboral de los estudiantes. Se fortalece el trabajo en equipo, se incrementa la capacidad de establecer estrategias, tomar decisiones y determinar su consecución.

Por otro lado, la presente tesis examina la influencia entre el uso de un simulador de negocio y la percepción del aprendizaje en estudiantes de ciencias administrativas en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. En un debate entre ambas perspectivas, se puede argumentar que tanto el artículo como la tesis coinciden en resaltar los beneficios de los simuladores de negocio en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades gerenciales. Ambos reconocen que estas herramientas ofrecen una oportunidad para motivar a los estudiantes,

afianzar sus conocimientos y aplicarlos en escenarios prácticos. Sin embargo, también es importante considerar que cada estudio tiene un alcance y contexto particular. El artículo de Benítez, Botero y Alonso (2017) parece presentar una visión más general sobre los beneficios de los simuladores de negocio, mientras que la presente tesis se centra en examinar específicamente la percepción del aprendizaje en estudiantes de ciencias administrativas en una institución en particular.

En el artículo de Palma (2021) titulado "El simulador de negocios para mejorar el aprendizaje en estudiantes de contabilidad" presenta evidencia de que el uso del simulador de negocios "SIMULA" mejora el aprendizaje en estudiantes de la carrera de Contabilidad en una Universidad Privada de Trujillo durante el semestre 2020-2. Los resultados obtenidos revelaron un valor de significancia bilateral de 0,000, que es menor que el nivel de significancia establecido de 0,05, lo que respalda la afirmación de que el uso del simulador tiene un impacto positivo en el aprendizaje. Estos hallazgos respaldan la idea de que el uso del simulador de negocios puede ser beneficioso como herramienta didáctica para mejorar la comprensión y aplicación práctica de los conceptos teóricos por parte de los estudiantes.

En cuanto a la discusión con respecto a la presente tesis presente, se obtuvo un resultado similar en términos de rechazo de la hipótesis nula y aceptación de la hipótesis alternativa. Estos hallazgos respaldan la idea de que el uso del simulador de negocio influye positivamente en la percepción del aprendizaje en los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas. Estos hallazgos destacan la importancia de implementar herramientas de aprendizaje prácticas y dinámicas para mejorar la calidad de la educación en distintas áreas.

En el estudio de Guerrero (2020), Tesis titulada "Aplicación del simulador de negocios SIMDEF para el fortalecimiento del aprendizaje de contabilidad en los estudiantes universitarios", concluyó que la aplicación del simulador SIMDEF fortalece el aprendizaje de

contabilidad en el dominio conceptual en las categorías de información y aplicación, así como en el dominio procedimental en la categoría de precisión y en el dominio actitudinal. Estos resultados indican que el simulador es efectivo para mejorar el conocimiento conceptual, la aplicación de la contabilidad y la precisión en los procedimientos contables. Sin embargo, no se encontró una influencia significativa en el aprendizaje actitudinal en la categoría de valoración.

Por otro lado, en la presente investigación, se encontró que el uso del simulador de negocio influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la carrera de Ciencias Administrativas, respaldando así la hipótesis general planteada. Aunque ambos estudios presentan resultados significativos que respaldan las hipótesis planteadas, es importante tener en cuenta algunas diferencias. En el primer estudio, se enfoca en el aprendizaje de contabilidad, mientras que el segundo se centra en la percepción del aprendizaje en el contexto de la carrera de Ciencias Administrativas. Además, el primer estudio analiza el aprendizaje en diferentes dominios (conceptual, procedimental y actitudinal), mientras que el segundo se enfoca en la percepción del aprendizaje en general.

CONCLUSIONES

1. Se ha analizado que el simulador de negocio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022. Con los resultados presentados en la tabla 31, donde se encontró que $p = 0,000 < 0.05$, se llega a la conclusión de que la diferencia entre las medias del pre y post test es estadísticamente significativa, lo que indica que hay una diferencia significativa entre la percepción del aprendizaje antes y después de la intervención con el simulador de negocio. Por lo tanto, estos hallazgos respaldan la idea de que la utilización de esta herramienta educativa puede mejorar la forma en que los estudiantes perciben y asimilan los conocimientos adquiridos en el ámbito de la administración. El simulador de negocio pudo brindar a los estudiantes una experiencia práctica y realista novedosa, permitiéndoles aplicar los conceptos teóricos en situaciones simuladas de negocios. Esto mejoró su percepción del aprendizaje al proporcionarles una experiencia más dinámica, interactiva y significativa.
2. Se ha analizado que la educación del tercer milenio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022. Según los resultados presentados en la tabla número 32, donde se encontró que $p = 0,000 < 0.05$, se llega a la conclusión de que la diferencia entre las medias del pre y post test es estadísticamente significativa, lo que indica que hay una diferencia significativa entre la percepción del aprendizaje antes y después de la intervención con la educación del tercer milenio. Por lo tanto, estos hallazgos respaldan la mejora de los procesos educativos en esta carrera, promoviendo una formación más adaptada a las demandas del siglo XXI. Fue una herramienta efectiva para mejorar la calidad y la experiencia de aprendizaje en el ámbito del curso. En los resultados resaltó la adaptación a los avances tecnológicos y las demandas actuales de la educación, con el fin de recepcionar una formación más efectiva y acorde a las necesidades de los estudiantes de Ciencias Administrativas.

3. Se ha analizado que las TICs influyen en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL - Huánuco 2022. Según los resultados presentados en la tabla 33, donde se encontró que $p = 0,000 < 0.05$, se llega a la conclusión de que la diferencia entre las medias del pre y post test es estadísticamente significativa, lo que indica que hay una diferencia significativa entre la percepción del aprendizaje antes y después de la intervención con las TICs. Por lo tanto, estos hallazgos respaldan posibles diseños e implementación de estrategias educativas basadas en las TICs, promoviendo así una formación más actualizada y adaptada a las necesidades de los estudiantes de Ciencias Administrativas en la era digital. La incorporación y utilización adecuada de las Softwares (Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises) en el proceso de aprendizaje contribuyó de manera positiva a la forma en que los estudiantes perciben y asimilan los conocimientos. Esto permitió aprovechar las ventajas de las tecnologías de información y comunicación para mejorar la calidad de la educación y proporcionar una formación más acorde a las demandas del curso.
4. Se ha analizado que las competencias emprendedoras influyen en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL - Huánuco 2022. Según los resultados presentados en la tabla 34, donde se encontró que $p = 0,000 < 0.05$, se llega a la conclusión de que la diferencia entre las medias del pre y post test es estadísticamente significativa, lo que indica que hay una diferencia significativa entre la percepción del aprendizaje antes y después de la intervención con las competencias emprendedoras. Por lo tanto, estos hallazgos demostraron la importancia al momento de promover y desarrollar competencias emprendedoras en el ámbito educativo. Se desarrolló la calidad con la experiencia educativa en los estudiantes preparándolos para enfrentar los retos profesionales en el campo de la administración, ejerciendo la innovación, el liderazgo, trabajo en equipo y la capacidad de generar ideas y proyectos.

SUGERENCIAS

1. Se sugiere a la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas de la UNHEVAL en Huánuco, pueda implementar el uso del simulador de negocio de manera regular. Este enfoque educativo ha demostrado tener un impacto positivo en la percepción del aprendizaje de los estudiantes. Al incorporar el simulador de negocio en los programas de estudio, cursos, talleres o dinámicas, los estudiantes tendrán la oportunidad de adquirir experiencia práctica y aplicar los conocimientos teóricos en un entorno simulado de negocios. Esto les permite desarrollar habilidades relevantes y prepararse mejor para enfrentar los desafíos reales del mundo empresarial. Además, se puede considerar más investigaciones adicionales para explorar en mayor profundidad los efectos del simulador de negocio y las competencias emprendedoras en otros aspectos del aprendizaje, como el rendimiento académico, la motivación y la empleabilidad de los estudiantes. De esta manera habrá una visión más completa de los beneficios y aplicaciones de estas herramientas y competencias en el ámbito educativo y empresarial.
2. Se sugiere a la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas de la UNHEVAL en Huánuco, fortalecer y ampliar la implementación de la educación del tercer milenio. Esta forma de educación ha demostrado tener un impacto positivo en la percepción del aprendizaje de los estudiantes, lo que sugiere que es una estrategia efectiva adapte a las demandas del siglo XXI. Que se continúe promoviendo el uso de tecnologías de información y comunicación (TIC), metodologías innovadoras y enfoques prácticos en los programas de estudio. Por lo tanto, se sugiere considerar la actualización constante de los contenidos curriculares, un nuevo curso llamado juego de negocios para asegurar que estén alineados con las necesidades actuales del campo administrativo. De esta manera, se está proporcionando a los estudiantes una formación más actualizada y pertinente, preparándolos de manera óptima para enfrentar los desafíos del mundo laboral en el siglo XXI.

3. Se sugiere a la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas de la UNHEVAL en Huánuco, fomentar el uso y la integración de las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TICs). Está comprobado que las TICs manifestadas en softwares sobre simuladores de negocios tienen una influencia positiva en la percepción del aprendizaje en estudiantes, lo que indica que su implementación puede enriquecer significativamente el proceso educativo. Por lo tanto, que se explore y seleccione las licencias de dichas herramientas tecnológicas y recursos digitales como los de Company Game, LabSag, Simul@ o Solís Enterprises. Además, se puede considerar la capacitación docente en el uso efectivo de dichos softwares para su integración adecuada en las prácticas pedagógicas de sus respectivos cursos. Esto contribuye a proporcionar a los estudiantes una formación más actualizada y acorde con las demandas de la era digital, preparándolos para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece el entorno empresarial actual.
4. Se sugiere a la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas de la UNHEVAL en Huánuco, enfocar los esfuerzos en la promoción y desarrollo de competencias emprendedoras. El fortalecimiento puede mejorar significativamente la calidad de la experiencia educativa al implementar programas y actividades que fomenten el espíritu emprendedor, la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas, entre otras competencias relevantes para el campo de la administración. Por lo tanto, se sugiere considerar la incorporación de proyectos prácticos y la vinculación con el sector empresarial para brindar a los estudiantes oportunidades reales de aplicación de sus conocimientos y habilidades emprendedoras. Otra opción también es incentivar a los alumnos en la participación de torneos sobre simuladores de negocios que organiza cada año Company Game y LabSag. De esta manera, se estará preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos profesionales y promoviendo su capacidad para generar ideas innovadoras, identificar oportunidades y liderar proyectos exitosos en el ámbito empresarial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Airasca D. (2012) Enseñar en el tercer milenio: de la información al conocimiento. Revista de Educación y Desarrollo, 22. Julio-septiembre de 2012.
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC111180.pdf>
- Beneitone, P., Esquetini, C., Gonzales, J., Marty, M., Siufi, G., y Wagenaar, R. (2007). Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina. Tuning Project, 36. http://tuningacademy.org/wp-content/uploads/2014/02/TuningLAIH_Final-Report_SP.pdf
- Benítez-Montañez, O., Botero-Medina, R. & Alonso-González, A. (2017). Simuladores de negocios para el programa de Marketing como herramienta de aprendizaje y construcción de habilidades gerenciales. Universidad Sergio Arboleda. Civilizar de empresa y economía, 12 (1), 125-142.
<https://revistas.usergioarboleda.edu.co/index.php/ceye/article/view/687>
- Carranza M. y Caldera J. (2018) Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 16, núm. 1, 2018 Red Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar, España.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55160047005>
- Chiquito C., & Suárez A. (2015). Análisis del efecto en la comunidad universitaria, de la implementación de un simulador de negocios en el departamento de simulación de la facultad de Ciencias Administrativas de la universidad de Guayaquil, como medio de enseñanza aplicada, para la mejora continua del aprendizaje de los estudiantes (Doctoral

dissertation, Tesis de licenciatura). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador).

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/10747/1/TESIS%20FINAL.pdf>

Company Game and Business Simulation (s.f) Conoce a Company Game. Consultado el 24 de mayo del 2022 <http://www.companygame.com/CompanyGame-Conocenos.asp>

Company Game (s.f) Company Game Aprende Simulando. Consultado el 24 de mayo del 2022. <https://www.simuladoresdenegocios.co/company-game.html>

Contreras R. y Egnia J. (2016) Gamificación en aulas universitarias. Institut de la Comunicació.

Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0

<https://www.researchgate.net/profile/Ruth-Contreras->

[Espinosa/publication/319629646_Gamificacion_en_aulas_universitarias/links/59c8b4cc458515548f3be1d7/Gamificacion-en-aulas-universitarias.pdf](https://www.researchgate.net/publication/319629646_Gamificacion_en_aulas_universitarias/links/59c8b4cc458515548f3be1d7/Gamificacion-en-aulas-universitarias.pdf)

Cumpa, A. y Martínez, I. (2019). Perfil emprendedor de los estudiantes de administración de empresas [tesis de pregrado, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio Institucional UIGV. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4267>

Delors J. (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en La Educación encierra un tesoro.

México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.

https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/_CPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf

Díaz S. Miyud y Márquez A. Joselyne (2016). La incidencia de los simuladores de negocios y su relación con la toma de decisiones Tesis para optar el título, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

https://www.researchgate.net/publication/319221290_LA_INCIDENCIA_DE_LOS_SIMULADORES_DE_NEGOCIOS_EN_LA_TOMA_DE_DECISIONES_GERENCIALES

Freire E. (2017). El aprendizaje en estudiantes universitarios. Editorial Universo Sur.

<https://elibro.net/es/lc/unheval/titulos/71777>

Garizurieta J., Muñoz A., Otero A. y González R. (2018). Simuladores de negocios como herramienta de enseñanza aprendizaje en la educación superior. Apertura, 10 (2), pp.

36-49. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-

[61802018000200036](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802018000200036)

Garzón M. (2012). LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS COMO ALTERNATIVA DE DESARROLLO EMPRESARIAL (Universidad Católica de Santiago de Guayaquil)

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/76/1/T-UCSG-POS-MAE-2.pdf>

Gómez J. (2018). Competencias distintivas de un emprendedor. Cerem International Business

School. <https://www.cerem.pe/blog/competencias-distintivas-de-un-emprendedor>

Gómez L., Llanos M., Hernandez T., Mejía, D., Heilbron, J. Senior, D. (2017). Competencias Emprendedoras en Básica Primaria: Hacia una educación para el emprendimiento.

<http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/pensamiento/article/viewFile/9793/11052>

Guerrero C. Violeta (2020) Aplicación del simulador de negocios SIMDEF para el fortalecimiento del aprendizaje de contabilidad en los estudiantes universitarios, Tesis para optar el grado académico de Maestro, Universidad de San Martín de Porres – Perú.

https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_10d7d9e036a880da5d37a69d77d240

[63](#)

- Hernández Martín, A. (2012). Metodologías de aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías.. Ediciones Universidad de Salamanca.
<https://elibro.net/es/lc/unheval/titulos/55651>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed) <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernando Polo, C. (2013). Simulación empresarial. McGraw-Hill España.
<https://elibro.net/es/lc/unheval/titulos/50242>
- Ideiak Bizirik (S.F.) SIMUL@ juego de simulación empresarial. Recuperado el 12 de abril del 2022: <https://www.ideiakbizirik.com/es/2012/04/12/simula-juego-de-simulacion-empresarial/>
- Michelsen Labsag Ltd. (2016). Labsag. Recuperado el 21 de 05 de 2018, de Labsag: <http://www.labsaguta.com/origenes.asp>
- Ñaupá H., Valdivia M., Palacios J. y Romero H. (2018) Metodología de la investigación. Ediciones de la U(5ª ed).
[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales de consulta/Drogas de Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf)
- Palma S. (2021) El simulador de negocios para mejorar el aprendizaje en estudiantes de contabilidad. Revista Científica YACHAQ Vol. 5 N°1, Enero - Junio, 2022
<https://revista.uct.edu.pe/index.php/YACHAQ/article/view/62>

- Palma E. Selene C. (2021, 13 de octubre) El simulador de negocios para mejorar el aprendizaje en estudiantes de contabilidad, Tesis para optar el Título, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI Trujillo – Perú.
<https://revista.uct.edu.pe/index.php/YACHAQ/article/view/212>
- Pastor R. (2019). Herramientas Didácticas Orientadas al Estudiante y el Rendimiento Académico.
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7310/Herramientas_PastorArmendariz_Roberto.pdf?sequence=1
- Plata J. 2008. Los juegos gerenciales el presente de la Gerencia. IIEC,VOLUMEN 2,NO.3,2008:84-90. <https://silo.tips/download/los-juegos-gerenciales-el-presente-de-la-gerencia>
- Plata J., Morales M. y Arias M. (2009). IMPACTO DE LOS JUEGOS GERENCIALES EN LOS PROGRAMAS DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA. rev.fac.cienc.econ., Vol. XVII (1), Junio 2009, 77-94. <http://www.scielo.org.co/pdf/rfce/v17n1/v17n1a06.pdf>
- Preciado, Arcega y Pedraza (2014). Propuesta de un simulador de negocios para estudiantes de facultades Económico-Administrativas.TECNOLOGÍA EDUCATIVA REVISTA CONAIC–ISSN:2395-9061 <https://www.terc.mx/index.php/terc/article/view/183/172>
- Riverola, J. (2004). Arte y oficio de la simulación. EUNSA.
<https://elibro.net/es/lc/unheval/titulos/47455>

Rollano Prado R. (2021) La simulación como herramienta de investigación educativa en la administración de empresas, La paz.

https://www.academia.edu/48755251/La_simulaci%C3%B3n_como_herramienta_de_investigaci%C3%B3n?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page

Serradell E. (2020) El uso de los juegos y simuladores de negocio en un entorno docente. Oikonomics (N.º 1, mayo de 2014) ISSN 2339-9546 Universitat Oberta de Catalunya.

https://comein.uoc.edu/divulgacio/oikonomics/_recursos/documents/01/oikonomics-01-es.pdf#page=33

Solís Enterprises (S.F.) ¿Quiénes somos? Recuperado el 2022, de SOLISENTERPRISES.

<https://solisenterprisesstore.com/acerca-de/>

Universidad Nacional del Valle del Mezquital. (2016, 01 de Noviembre) Simuladores de Negocios. Consultado el 10 de mayo del 2022.

<https://www.milenio.com/opinion/varios-autores/universidad-tecnologica-del-valle-del-mezquital/simuladores-de-negocios>

Vargas M. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) herramientas viabilizadoras para el acceso y difusión de información científica. Orbis / Ciencias Humanas año 1 / N° 1. 35-51. <https://www.redalyc.org/pdf/709/70910105.pdf>

Vásquez C. y Fajardo L. (2017) La simulación de negocios como una herramienta de aprendizaje empresarial para desarrollar la competitividad. Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (octubre 2017).

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/10/simulacion-negocios-aprendizaje.html>

ANEXO

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología						
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>- ¿De qué manera el simulador de negocio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022?</p> <p>PROBLEMA ESPECÍFICO</p> <p>- ¿La educación del tercer milenio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022?</p> <p>- ¿Las TICs (Tecnología de Información y Comunicación) influyen en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022?</p> <p>- ¿Las competencias emprendedoras influyen en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>- Analizar de qué manera el simulador de negocio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.</p> <p>OBJETIVO ESPECÍFICO</p> <p>- Evaluar el impacto de la educación del tercer milenio en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.</p> <p>- Determinar la influencia de las TICs (Tecnología de Información y Comunicación) en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.</p> <p>- Analizar el desarrollo de las competencias emprendedoras en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>- Hi: El uso del simulador de negocio influye positivamente en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICO</p> <p>- He1: La educación del tercer milenio influye en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.</p> <p>- He2: Las TICs influyen positivamente en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.</p> <p>- He3: Las competencias emprendedoras tienen una influencia positiva en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.</p> <p>-</p>	<p>Simulador de Negocio</p> <p>Percepción del Aprendizaje</p>	<p>Educación del tercer milenio</p> <p>TIC(Tecnología de la Información y Comunicación)</p> <p>Competencias emprendedoras</p> <p>Percepción de la Motivación</p> <p>Percepción de la Comprensión</p> <p>Percepción de la Funcionalidad</p>	<p>- Aprender a Conocer</p> <p>- Aprender a Hacer</p> <p>- Aprender a Convivir</p> <p>- Aprender a Ser</p> <p>- CompanyGame</p> <p>- LabSag</p> <p>- Simul@</p> <p>- Solis Enterprise</p> <p>- Conocimientos</p> <p>- Habilidades</p> <p>-Actitudes</p> <p>- Emociones</p> <p>- Creencias</p> <p>- Intereses</p> <p>- Suposiciones</p> <p>- Cuestiones</p> <p>- Contenidos</p> <p>- Experiencias</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Experimental, con su variante pre experimental corte longitudinal.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>G1: 01 ----- X ----- 02</p> </div> <p>Donde: 01: Grupo pre – prueba X: Experimento 02: Grupo de post- prueba</p> <p>Población:411 estudiantes de la escuela profesional Ciencias Administrativas. UNHEVAL.</p> <p>Muestra:39 alumnos del curso plan de negocios grupo 2 del quinto año. No probabilística.</p> <p>Técnicas e Instrumentos</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">TÉCNICAS</th> <th style="width: 50%;">INSTRUMENTOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Encuesta</td> <td>Cuestionario N° 1: Diagnóstico</td> </tr> <tr> <td>Cuestionario N° 2: Pre test</td> </tr> <tr> <td>Cuestionario N°3: Post test</td> </tr> </tbody> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>APLICACIÓN / USO</p> <p>Estudiantes del 5° año que llevan el curso plan de negocios.</p> </div>	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	Encuesta	Cuestionario N° 1: Diagnóstico	Cuestionario N° 2: Pre test	Cuestionario N°3: Post test
TÉCNICAS	INSTRUMENTOS											
Encuesta	Cuestionario N° 1: Diagnóstico											
	Cuestionario N° 2: Pre test											
	Cuestionario N°3: Post test											

ANEXO N.º 2: CONSENTIMIENTO INFORMADO

“UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN”
CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

Fecha: <u>23/11/22</u>
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:
SIMULADOR DE NEGOCIO Y LA PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, UNHEVAL – HUÁNUCO 2022

El presente es un trabajo de investigación es realizado para obtener el título profesional de Licenciado en Administración por el bachiller:

- Aguirre Gonzales, Addison Dario

Para llevar a cabo el presente trabajo se necesita la colaboración de los alumnos del quinto año que llevan el curso plan de negocios grupo 2 de la Escuela Profesional de Ciencias Administrativas de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, desarrollando los cuestionarios que forman parte de la investigación y aplicando sus conocimientos en un simulador de negocios para fines de la investigación. Asimismo, su participación será anónima y sus respuestas confidenciales, la información que nos proporcione se utilizaran solamente para fines del presente trabajo de investigación, sin repercutir negativamente en su persona.

Certificado de consentimiento

“Yo he leído la información de esta página y consiento voluntariamente participar en el estudio y entiendo que tengo derecho a retirarme en cualquier momento sin que esto implique riesgo a mi persona.”

PARTICIPANTE: Stivenel y Oliveros Dario
DNI. 22428396
FIRMA [Firma manuscrita]
FECHA 23/11/2022

ANEXO N.º 03: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

EI DIAGNÓSTICO PARA DETERMINAR LA PERCEPCIÓN DE LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS EN EL APRENDIZAJE

1) ¿Ha usado algún simulador de negocios?

Sí	
No	

2) Qué cuánto conoce de los simuladores de negocios:

Alto	
Medio	
Ninguno	

3) ¿Cuál es la percepción que usted tiene sobre los simuladores de negocios?

Son muy interesantes	
Son útiles	
Están cerca de la realidad	
Son complicados	
Están alejados de la realidad	
No sirven de nada	
No son interesantes	

4) La influencia del uso de los simuladores de negocios es para: (puede marcar más de una)

Apoyar el aprendizaje teórico y experimental	
Desarrollar las competencias emprendedoras	
Incentivar el estudio	
No conozco a profundidad	
No influyen en nada	

5) ¿Cree que los simuladores de negocios incrementarán la base de sus conocimientos?

Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
Neutro	

Poco de acuerdo	
Totalmente en desacuerdo	

6) ¿Cree que los simuladores fomentan la base de sus habilidades?

Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
Neutro	
Poco de acuerdo	
Totalmente en desacuerdo	

7) ¿Cree que los simuladores fomentan la base de sus actitudes?

Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
Neutro	
Poco de acuerdo	
Totalmente en desacuerdo	

8) ¿Cree que los simuladores ayudan a ganar experiencia en un ambiente parecido al mundo real?

Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
Neutro	
Poco de acuerdo	
Totalmente en desacuerdo	

9) ¿La universidad debe utilizar los simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje?

Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
Neutro	
Poco de acuerdo	
Totalmente en desacuerdo	

10) ¿Participaría en torneos nacionales donde se usan los simuladores de negocios?

Sí	
No	

ENCUESTA PRE TEST: LA PERCEPCIÓN DE LOS SIMULADORES EN EL APRENDIZAJE

Siendo estudiante de la E.P Ciencias Administrativas, agradecemos de antemano su tiempo para colaborar a la presente investigación cuyo objetivo es determinar las competencias emprendedoras.

Lea detalladamente cada una de las afirmaciones y marca con un (X) las respuestas que crea conveniente. Su respuesta será tratada de manera confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito distinto a la investigación.

1. Los simuladores de negocios despiertan el interés por el aprendizaje de forma automática.

Totalmente en desacuerdo 1	En desacuerdo 2	Indeciso 3	De acuerdo 4	Totalmente de acuerdo 5
-------------------------------	--------------------	---------------	-----------------	----------------------------

2. Los simuladores de negocios permiten adaptar las enseñanzas con las nuevas demandas del mercado laboral siglo XXI.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

3. Los simuladores de negocios permiten adquirir habilidades sociales suficientes para interactuar con todo tipo de personas.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

4. Los simuladores de negocios potencian la capacidad de autonomía, juicio y responsabilidad.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

5. CompanyGame posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

6. LabSag posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

7. Simul@ posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

8. Solis Enterprise posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

9. Los simuladores de negocios ayudan al desarrollo de conocimientos para lograr el compromiso profesional.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

10. Los simuladores de negocios contribuye al desarrollo de Habilidades como la comunicación, liderazgo, trabajo en equipo, toma de decisiones, etc. Que lo favorecen en su calidad de aprendizaje.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

11. Los simuladores de negocios propician el desarrollo de actitudes para asumir riesgos, aumentar su confianza, ser proactivos y resilientes para percibir las urgencias reales en la función gerencial.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

12. Los simuladores de negocios contienen diversas actividades para establecer bienestar entre mis emociones.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

13. Los simuladores de negocios tienen información adecuada a mis creencias sobre las tareas a realizar en cada actividad.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

14. Los simuladores permiten sentir interés del curso al momento de estar aprendiendo.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

15. Los simuladores de negocios tienen conceptos y procedimientos en suposición con los objetivos prioritarios del curso para promover el aprendizaje.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

16. Incluye preguntas a la hora de plantear y dinamizar las cuestiones de las tareas a realizar.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

17. Los simuladores de negocios promueven el contraste de informaciones procedentes de distintas fuentes de información, para poner a prueba su validez y relevancia con el curso.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

18. Los simuladores de negocios promueven la reflexión sobre mis experiencias personales anteriores al plantear una nueva experiencia en el curso.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

ENCUESTA POST TEST: LA PERCEPCIÓN DE LOS SIMULADORES EN EL APRENDIZAJE

Siendo estudiante de la E.P Ciencias Administrativas, agradecemos de antemano su tiempo para colaborar a la presente investigación cuyo objetivo es determinar las competencias emprendedoras.

Lea detalladamente cada una de las afirmaciones y marca con un (X) las respuestas que crea conveniente. Su respuesta será tratada de manera confidencial y no será utilizada para ningún otro propósito distinto a la investigación.

1. Los simuladores de negocios despiertan el interés por el aprendizaje de forma automática.

Totalmente en desacuerdo 1	En desacuerdo 2	Indeciso 3	De acuerdo 4	Totalmente de acuerdo 5
-------------------------------	--------------------	---------------	-----------------	----------------------------

2. Los simuladores de negocios permiten adaptar las enseñanzas con las nuevas demandas del mercado laboral siglo XXI.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

3. Los simuladores de negocios permiten adquirir habilidades sociales suficientes para interactuar con todo tipo de personas.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

4. Los simuladores de negocios potencian la capacidad de autonomía, juicio y responsabilidad.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

5. CompanyGame posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

6. LabSag posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

7. Simul@ posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

8. Solis Enterprise posee características que la hacen la plataforma de simulación de Negocios ideal para profesores y estudiantes.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

9. Los simuladores de negocios ayudan al desarrollo de conocimientos para lograr el compromiso profesional.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

10. Los simuladores de negocios contribuye al desarrollo de Habilidades como la comunicación, liderazgo, trabajo en equipo, toma de decisiones, etc. Que lo favorecen en su calidad de aprendizaje.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

11. Los simuladores de negocios propician el desarrollo de actitudes para asumir riesgos, aumentar su confianza, ser proactivos y resilientes para percibir las urgencias reales en la función gerencial.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

12. Los simuladores de negocios contienen diversas actividades para establecer bienestar entre mis emociones.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

13. Los simuladores de negocios tienen información adecuada a mis creencias sobre las tareas a realizar en cada actividad.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

14. Los simuladores permiten sentir interés del curso al momento de estar aprendiendo.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

15. Los simuladores de negocios tienen conceptos y procedimientos en suposición con los objetivos prioritarios del curso para promover el aprendizaje.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

16. Incluye preguntas a la hora de plantear y dinamizar las cuestiones de las tareas a realizar.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

17. Los simuladores de negocios promueven el contraste de informaciones procedentes de distintas fuentes de información, para poner a prueba su validez y relevancia con el curso.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

18. Los simuladores de negocios promueven la reflexión sobre mis experiencias personales anteriores al plantear una nueva experiencia en el curso.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	----------	------------	-----------------------

ANEXO N°4: VALIDACIÓN DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y TURISMO
CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL INVESTIGADOR	ESPECIALIDAD
AGUIRRE GONZALES, Addison Dario	Ciencias Administrativas

II. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombre del Experto	Cargo o Institución donde Labora el Experto	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
OLIVEROS DAVILA J	DOCENTE	Pre y Post test	Addison Aguirre
Título: "SIMULADORES DE NEGOCIOS Y LA PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS - UNHEVAL - 2022"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Marque con una X)

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20% 4 puntos	Regular 21- 40% 8 puntos	Buena 41- 60 % 12 puntos	Muy buena 61-80% 16 puntos	Excelente 81- 100% 20 puntos
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					X
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnostico				X	

III. OPINION DE APLICACIÓN

.....

.....

.....

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN *Muy Buena*

<i>Coyhuayna</i>	<i>22428396</i>	<i>[Firma]</i>	<i>962344389</i>
Lugar y fecha	DNI	Sello y Firma del Experto	Teléfono Fijo/Celular/



ANEXO N°4: VALIDACIÓN DE EXPERTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDNIZÁN"
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y TURISMO



CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL INVESTIGADOR	ESPECIALIDAD
Aguirre Gonzalez, Adilson Dario	Ciencias Administrativas

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombre del Experto	Cargo o Institución donde Labora el Experto	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
ESPINOSA ZHAVER AHAPRO	Coordinadora DE IE PRE Y POST ENCUESTA		Adilson Aguirre
Título: "SIMULADORES DE NEGOCIOS Y LA PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS – UNHEVAL – 2022"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Marque con una X)

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20% 4 puntos	Regular 21- 40% 8 puntos	Buena 41- 60 % 12 puntos	Muy buena 61-80% 16 puntos	Excelente 81- 100% 20 puntos
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado			X		
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad			X		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos			X		
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones			X		
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	

III. OPINION DE APLICACIÓN

.....

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Buena

Pillcomarca	22422505		962682615
Lugar y fecha	DNI	Sello y Firma del Experto	Teléfono Fijo/Celular/



ANEXO N°4: VALIDACIÓN DE EXPERTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDNIZÁN"

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y TURISMO

CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL INVESTIGADOR	ESPECIALIDAD
Aguirre Gonzalez, Addison Dario	Ciencias Administrativas

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombre del Experto	Cargo o Institución donde Labora el Experto	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Ventura Matos Carlos M.	Especialista en Emprendimiento e Inc. Exp. - UNHEVAL	PDE y PDI ENCUESTA	Addison Aguirre
Título: "SIMULADORES DE NEGOCIOS Y LA PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS - UNHEVAL - 2022"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Marque con una X)

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20% 4 puntos	Regular 21- 40% 8 puntos	Buena 41- 60 % 12 puntos	Muy buena 61-80% 16 puntos	Excelente 81- 100% 20 puntos
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					X
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					X
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	

III. OPINION DE APLICACIÓN

.....

.....

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN *Muy Buena*

Huánuco 21/12/2022	45220529		943503953
Lugar y fecha	DNI	Sello y Firma del Experto	Teléfono Fijo/Celular/

ANEXO N.º 05: PRE EXPERIMENTO

DEMOSTRACIÓN DEL SIMULADOR DE NEGOCIO

1. Tema

Demo para analizar la influencia del simulador de negocios en la percepción del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

2. Responsables

- Addison Dario Aguirre Gonzales

3. Justificación

El pre experimento para demostrar el simulador “Company Game, Labsag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios” está dirigido a los alumnos para sensibilizar su percepción en el uso de simuladores como herramientas que permitan mejorar y fortalecer el aprendizaje teórico – práctico dentro de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022

Lo que anhelamos hoy en día es formar futuros alumnos capaces de usar la teoría en lo práctico, no sirve de nada estar llenos de conocimientos sin haber establecidos ciertas experiencias de causa y efecto.

El programa surge porque en el aula se da poca de importancia a la percepción de los simuladores de negocios inherentes de los alumnos, ya que dedican la mayor parte del tiempo a clases teóricas.

Por ello, a través de la usabilidad y la percepción de resultados se puede implementar diversos simuladores que persigan los objetivos planteados en la investigación; así mismo, la percepción planteada sigue siendo efectiva y trae muchos beneficios aparte de mejorar el aprendizaje; genera que el alumno se divierta, trabaje en equipo, aprender experiencias, perder en parte la timidez, entre otros beneficios.

4. Objetivos

4.1.Objetivo principal

Capacitar a los alumnos del curso Plan de Negocios en el desarrollo del Programa para demostrar el simulador “Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios” de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

4.2.Objetivos Secundarios

- Capacitar al docente del curso Plan de Negocios para que demuestre el programa en su respectiva aula.
- Analizar los resultados obtenidos en la Investigación.
- Evaluar los resultados obtenidos en la Investigación.

5. Finalidad

Mediante el Programa para demostrar el simulador “Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios” se busca capacitar a los docentes y alumnos del curso plan de negocios para que mediante sesiones completas que constan de cuatro fases desarrollen la percepción del aprendizaje percibiendo el simulador de negocios.

6. Actividades y estrategias

Como alternativa para desarrollar el programa se propone realizar como estrategia una exposición demostrativa de las sesiones del programa para aplicar el simulador “Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios”, las actividades a realizar son:

6.1. Difusión

De los buenos resultados a través de la exposición usando diapositivas, manuales e interacción con el software.

6.2. Exposiciones demostrativas

Talleres	Tema	Recursos o materiales	Tiempo
Taller 1	Capacitación al docente y alumno	PPT y PDF sobre los simuladores de negocios en general.	120 min
Taller 2	Explicación de la Educación del tercer milenio.	Demo del simulador de negocios	120 min
Taller 3	Demostración de las TICS	Demo del simulador de negocios	120 min
Taller 4	Desarrollo de competencias emprendedoras	Demo del simulador de negocios	120 min

6.3. Participación

Del docente en la realización de las sesiones para apoyar en la demostración del simulador “Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios”

De los alumnos en la realización de las sesiones para comprender la percepción sobre el Simulador “Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios” en el aula cuentan con 39 estudiantes lo cual se distribuirán de entre 9 a 10 grupos conformado alrededor de entre 3 a 5 integrantes y grupos solitarios si viene al caso.

6.4. Evaluación

De la posibilidad de que el docente aplique las sesiones del programa en sus aulas; para ello se deberá:

- Contar con el compromiso del docente aplicador.
- Tener una buena organización para que no afecte en el dictado de las demás áreas.
- Crear un horario para la aplicación de las sesiones.
- Presentar un ejemplo del uso correcto a los alumnos.
- Dar una charla informativa a los alumnos acerca del taller que se dictará.

6.5. Cronograma de talleres

Actividades	2022				
	Noviembre		Diciembre		
Solicitud a la Facultad de Administración y Turismo para dar a conocer las actividades y talleres según cronograma.	23				
Ejecución de los talleres		30	05	07	12

7. Impacto

El impacto del Programa para demostrar el simulador “Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios” es analizar la influencia sobre las percepciones del aprendizaje en estudiantes de la Carrera Profesional Ciencias Administrativas, Unheval – Huánuco 2022.

8. Beneficiarios

Los beneficiarios directos de dicho programa para demostrar el simulador “Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios” son los

alumnos que participarán de la capacitación, y su profesor que serán los beneficiarios indirectos en la aplicación de las sesiones.

9. Localización

El programa para aplicar el simulador “Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios” se realizará en el aula donde se lleve a cabo el curso plan de negocios de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas, UNHEVAL – Huánuco 2022.

10. Duración

El tiempo de aplicación del programa de intervención será de 4 días distribuidos estratégicamente, desarrollados de la siguiente manera:

El programa se realizará en la última semana de noviembre del año 2022, cada día debe ser desarrollado un tema que durará 2 horas por sesión dando inicio a las 3:30 de la tarde.

11. Recursos

Descripción	Cantidad	Observación
Copias	39	Material impreso de la presentación
Laptops	8	Los alumnos cuentan con dicha tecnología solicitándolos que usen
Demos	4	Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises

12. Aplicación del pre experimento

Introducción: Se diseñó un programa pre experimental compuesto por cuatro talleres consecutivos para evaluar su impacto en la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas en la UNHEVAL – Huánuco 2022.

Taller 1: Capacitación al Docente y Alumno (Fecha: 30/11/2022 y Duración: 120 minutos) En este taller introductorio, se proporcionó una capacitación detallada sobre los simuladores de negocios en general, utilizando presentaciones en PowerPoint (PPT) y documentos en formato PDF. El objetivo fue familiarizar a los participantes con los conceptos clave relacionados con los simuladores de negocios y establecer una comprensión sólida del tema.

Taller 2: Educación del Tercer Milenio y Demostración del Simulador (Fecha: 05/12/2022 y Duración: 120 minutos) En este taller, se presentó una explicación detallada de la Educación del Tercer Milenio, seguida de una demostración práctica del simulador de negocios. Los participantes pudieron interactuar directamente con las plataformas, comprendiendo así cómo se integran los conceptos modernos de educación con las herramientas tecnológicas innovadoras.

Taller 3: Integración de las TICs y Demostración del Simulador (Fecha: 07/12/2022 y Duración: 120 minutos) Este taller se centró en la integración efectiva de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso educativo. Se llevó a cabo una demostración detallada del simulador de negocios como los de “Company Game, LabSag, Simul@ y Solís Enterprises plan de negocios” destacando cómo las TICs se utilizan para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Taller 4: Desarrollo de Competencias Emprendedoras y Demostración del Simulador (Fecha: 12/12/2022 y Duración: 120 minutos) El último taller se enfocó en el desarrollo de competencias emprendedoras. Se continuó con la demostración práctica del simulador de negocios Solís Enterprises plan de negocios, destacando cómo esta herramienta puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades, conocimientos y

actitudes empresariales clave, como la toma de decisiones estratégicas, la gestión eficaz de recursos, etc.

Recursos Utilizados: Presentaciones en PowerPoint (PPT) y documentos en formato PDF sobre simuladores de negocios; Simulador de negocios para demostraciones interactivas.

Metodología de Evaluación: Se recopilaron datos antes y después de cada taller mediante cuestionarios específicos para evaluar la percepción del aprendizaje de los participantes. Además, se realizaron observaciones para evaluar la participación activa y la interacción con el simulador durante las demostraciones.

Análisis y Conclusiones: Los datos recopilados se analizaron mediante pruebas estadísticas para evaluar cualquier cambio significativo en la percepción del aprendizaje. Los resultados obtenidos se utilizaron para concluir cómo la implementación de estos talleres pre experimentales afectó positivamente la percepción del aprendizaje de los estudiantes de la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas en la UNHEVAL – Huánuco 2022.

SIMULADOR DE NEGOCIOS

Son herramientas de capacitación que permiten a los participantes representar aspectos de la vida real del mundo de los negocios

Capaces de imitar los procesos empresariales durante algunas horas o días a fin de experimentar con distintos escenarios estratégicos.

POR ADONIS DARIO AGUIRRE GONZALEZ

RECURSOS HUMANOS

PRODUCCIÓN

FINANZAS

MARKETING O VENTAS

ETC.

SIMULADORES DE TODO TIPO

COMPANY GAME
APRENDE SIMULANDO

- Operación - Estrategia**: Simulación a los negocios en un mundo de operaciones y logística.
- Marketing - Ventas y Atención al Cliente**: Simulación de negocio de ventas y atención al cliente.
- Historia y servicios**: Simulación de negocio de servicios y atención al cliente.
- Finanzas y Banca**: Simulación de negocio bancario.

SIMULADORES DE TODO TIPO

COMPANY GAME
APRENDE SIMULANDO

RETO 2022

ESAFIO IBEROAMERICANO SIMULACIÓN DE NEGOCIOS

de 700 universidades y alumnos han participado en ediciones anteriores!

COMPANY GAME
APRENDE SIMULANDO

MARKET 5

	2020	2021	2022
Credito	1.00	1.00	1.00
Inventarios	1.00	1.00	1.00
Capital	1.00	1.00	1.00
Operación	1.00	1.00	1.00

LABSAG
SIMULADORES DE NEGOCIOS

LABSAG

RETO INTERNACIONAL PARA ESTUDIANTES NOVIEMBRE 2022
(Del 07 al 16 de noviembre)

SIMULADORES DE TODO TIPO

LABSAG
SIMULADORES DE NEGOCIOS

MARKETING Y LOGÍSTICA 202

GERENCIA FINANCIERA (MARKET)

GERENCIA DE OPERACIONES (MARKET)

LABSAG
SIMULADORES DE NEGOCIOS

Reporte para Alumno MARKESTRATED

INDUSTRIA: IM LUN 2020-2

SEMPRO-FIRMA: 4

RESULTADOS DEL AÑO: 0

Marketing

Message

Resultados Acumulados

Estadísticas

Estudios de Mercado

INDICADORES	SOLO	GRUPO
Producción (Unidades)	100000	90000
Costo de Ventas	-10000	-10000
Invent. de Mercado	0	0
Control de Entorno	0	0

ANEXO N° 06: EVIDENCIA FOTOGRÁFICA

Pre test:



Intervención



Post Test





"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
 Licenciada con Resolución de Consejo Directivo N° 099-2019-SUNEDU/CD
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y TURISMO

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
 PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN**

En la ciudad universitaria de Cayhuayna, a los treinta días del mes de noviembre del año 2023, siendo las once horas en mérito a la Resolución de N° 0657-2023-UNHEVAL/FCAT., de fecha 27 de noviembre de 2023, con el cual se programó fijar hora, lugar y fecha, para el acto de sustentación de tesis individual, se reunieron en la sala de Grados de la Facultad de Ciencias Administrativas y Turismo, los miembros integrantes del Jurado Examinador de la Tesis Individual titulado: **"SIMULADOR DE NEGOCIO Y LA PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, UNHEVAL- HUÁNUCO 2022"** a nombre del Bachiller, **ADDISON DARIO AGUIRRE GONZALES** de la Escuela Profesional de Ciencias Administrativas; de la Facultad de Ciencias Administrativas y Turismo, siendo Asesor de Tesis la docente **Dra. LIDA DAYS BERAUN QUIÑONES** designada con Resolución de Decano N°0538-2022-UNHEVAL/FCAT-D, de fecha 25.NOV.2022. Procediendo a dar inicio al Acto de Sustentación de tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Administración; siendo los Miembros del Jurado de tesis, los siguientes Profesores, designados con RESOLUCIÓN DE DECANO N° 0419-2023-UNHEVAL/FCAT. del 31.AGO.2023, quedando conformado los Miembros del Jurado de la siguiente manera:

Dra. MÉLIDA SARA RIVERO LAZO Dr. CARLOS BUSTAMANTE OCHOA Mg. ROCÍO RASMUZZEN SANTAMARÍA Dr. WALTER MENESES JARA	PRESIDENTE SECRETARIO VOCAL ACCESITARIO
--	--

Finalizado el Acto de Sustentación de Tesis, se procedió a deliberar y verificar la calificación, habiendo obtenido la nota y resultados siguientes:

TESISTA	Presidente	Secretario	Vocal	PROMEDIO FINAL	PROMEDIO EN LETRAS
ADDISON DARIO AGUIRRE GONZALES	17	17	17	17	Dieciséte

Se da por concluido el Acto de Sustentación de Tesis a horas 12:30, en fe de lo cual firmamos.


Dra. Mélida Sara Rivero Lazo
PRESIDENTE


Dr. Carlos Bustamante Ochoa
SECRETARIO


Mg. Rocio Veronica Rasmuzzen Santamaria
VOCAL

**UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"**

Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 099-2019-SUNEDU/CD

DECLARACIÓN JURADA

Yo, **AGUIRRE GONZALES ADDISON DARIO**, identificado con DNI N° 71011440, con domicilio en el Jr. Esteban Pavletich mz "A" lote 11, distrito de Amarilis, provincia de Huánuco, departamento de Huánuco; aspirante al: **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN** correspondiente a la Carrera Profesional de Ciencias Administrativas.

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada: **"SIMULADOR DE NEGOCIO Y LA PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, UNHEVAL – HUÁNUCO 2022"** fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema de antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Pillco Marca, 06 de noviembre 2023

.....
AGUIRRE GONZALES ADDISON DARIO

DNI N° 71011440

NOMBRE DEL TRABAJO

"SIMULADOR DE NEGOCIO Y LA PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, UNHEVAL - HUÁNUCO 2022"

AUTOR

AGUIRRE GONZALES, ADDISON DARIO

RECuento DE PALABRAS

33490 Words

RECuento DE CARACTERES

196653 Characters

RECuento DE PÁGINAS

155 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.5MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 6, 2023 5:15 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 6, 2023 5:17 PM GMT-5

● **11% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)



.....
 Dr. REYER LOZANO DÁVILA
 Director de la Unidad de Investigación
 Facultad de Ciencias Administrativas y Turismo
 UNHEVAL

● 11% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cros:

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.uroosevelt.edu.pe Internet	1%
2	repositorio.ucsg.edu.ec Internet	1%
3	revistas.usergioarboleda.edu.co Internet	<1%
4	docplayer.es Internet	<1%
5	revista.uct.edu.pe Internet	<1%
6	scribd.com Internet	<1%
7	cesim.com Internet	<1%
8	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%

9	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2020-05-08 Submitted works	<1%
10	rcientificas.uninorte.edu.co Internet	<1%
11	repositorio.usmp.edu.pe Internet	<1%
12	Universidad Cesar Vallejo on 2022-05-30 Submitted works	<1%
13	researchgate.net Internet	<1%
14	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
15	eresmama.com Internet	<1%
16	Universidad de Guayaquil on 2023-03-07 Submitted works	<1%
17	repositorio.unu.edu.pe Internet	<1%
18	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2020-07-30 Submitted works	<1%
19	cybertesis.unmsm.edu.pe Internet	<1%
20	repositorio.undac.edu.pe Internet	<1%

21	tecnologiasinformacion32019.blogspot.com	<1%
	Internet	
22	Universidad Andina del Cusco on 2018-04-10	<1%
	Submitted works	
23	milenio.com	<1%
	Internet	
24	ideiakbizirik.com	<1%
	Internet	
25	usmp.edu.pe	<1%
	Internet	
26	Ministerio de Educación de Perú - COAR on 2022-04-17	<1%
	Submitted works	
27	Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-04	<1%
	Submitted works	
28	hemerotecadigital.uanl.mx	<1%
	Internet	
29	repositorio.udh.edu.pe	<1%
	Internet	
30	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-09	<1%
	Submitted works	
31	Héctor Alberto Luzuriaga Jaramillo, Diego Patricio Hidalgo Cajo, Edwin...	<1%
	Crossref	
32	repositorio.uss.edu.pe	<1%
	Internet	

33	repositorio.upt.edu.pe Internet	<1%
34	solisenterprisesstore.com Internet	<1%
35	idus.us.es Internet	<1%
36	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-06-06 Submitted works	<1%
37	companygame.us Internet	<1%
38	eumed.net Internet	<1%
39	edoc.pub Internet	<1%
40	noellemulder.com Internet	<1%
41	repositorio.umsa.bo Internet	<1%
42	Universidad de San Martín de Porres on 2021-09-10 Submitted works	<1%
43	static.unir.net Internet	<1%
44	unheval.edu.pe Internet	<1%

45	Corporación Universitaria del Sucre - Corposucre on 2023-05-16 Submitted works	<1%
46	repositorio.unsa.edu.pe Internet	<1%

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

BLOQUES DE TEXTO EXCLUIDOS

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN DE HUÁNUCO FACULTAD DE

repositorio.unheval.edu.pe

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN..... 1...

repositorio.unheval.edu.pe

ÍNDICE DEDICATORIA

repositorio.unheval.edu.pe

3.8.Procedimiento

repositorio.unheval.edu.pe

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

repositorio.unheval.edu.pe

ÍNDICE DE TABLA Tabla 1

repositorio.ute.edu.ec

Gráfica

hdl.handle.net



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	<input checked="" type="checkbox"/>	Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/>	Posgrado:	Maestría	<input type="checkbox"/>	Doctorado	<input type="checkbox"/>
<i>Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)</i>								
Facultad	CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y TURISMO							
Escuela Profesional	CIENCIAS ADMINISTRATIVAS							
Carrera Profesional	CIENCIAS ADMINISTRATIVAS							
Grado que otorga							
Título que otorga	LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN							
<i>Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)</i>								
Facultad							
Nombre del programa							
Título que Otorga							
<i>Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)</i>								
Nombre del Programa de estudio							
Grado que otorga							

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	AGUIRRE GONZALES, ADDISON DARIO							
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	956036418
Nro. de Documento:	71011440				Correo Electrónico:	addison_axd@hotmail.com		
Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	DNI	<input type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:
Nro. de Documento:				Correo Electrónico:		
Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	DNI	<input type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:
Nro. de Documento:				Correo Electrónico:		

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?:	<i>(marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)</i>						SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
Apellidos y Nombres:	BERAÚN QUIÑONES, LIDA DAYS				ORCID ID:	https://orcid.org/0000-0002-2246-0409				
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de documento:	22409783		

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	RIVERO LAZO, MÉLIDA SARA
Secretario:	BUSTAMANTE OCHOA, CARLOS
Vocal:	RASMUZZEN SANTAMARÍA, ROCÍO VERÓNICA
Vocal:
Vocal:
Accesitario	MENESES JARA, PABLO WALTER


5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Títulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
"SIMULADOR DE NEGOCIO Y LA PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, UNHEVAL - HUÁNUCO 2022"
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2023			
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	x	Tesis Formato Artículo	Tesis Formato Patente de Invención		
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional	Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos		
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)			
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	SIMULADOR DE NEGOCIO	PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE	TICS			
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto		X	Condición Cerrada (*)		
	Con Periodo de Embargo (*)			Fecha de Fin de Embargo:		
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):				SI	NO	X
Información de la Agencia Patrocinadora:						

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.


7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	AGUIRRE GONZALES, ADDISON DARIO		Huella Digital
DNI:	71011440		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 13 de diciembre del 2023			

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.